45
ANNO 5
NUMERO 45
SETTEMBRE 1995
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

180 PAGINE

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

Le prime recensioni ufficiali per Saturn e Playstation

LE NOVITÀ INVERNALI DELL'ECTS

MICROMACHINES 96 per MEGADRIVE
Sempre più in alto

MORTAL KOMBAT 3
per MD e SNES
LA SAGA CONTINUA

SNES: DOOM c'è
ed è anche cattivo

I TITOLI DEL MESE

3D Lemmings - Bug - Captain Commando
Air Combat - Virtua Fighter Remix - Rayman
Primal Rage - Discworld - Super Turrican 2

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
AEROBIZ SUPERSONIC	119.000	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX : THE POWER OF THE GODS	125.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET 2	119.900	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	129.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETOADS	69.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BONANZA BROSS	49.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.900	(U)
BUBSY 2	49.900	(E)
BUSY TOWN	49.900	(U)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	69.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	59.900	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	49.900	(U)
CLIFFHANGER	59.900	(U)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COMIX ZONE	129.900	(U)
CONTRA HARD CORPS	115.000	(U)
COOL SPOT	59.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	129.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	55.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49.900	(U)

DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	125.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ETERNAL CHAMPIONS	49.900	(E)
FATAL FURY	65.000	(E)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	119.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN	69.000	(U)
GENERATION LOST	59.900	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
GREENDOG	49.900	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	39.000	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JELLY BOY	109.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LEMMINGS II	59.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
LOST VIKINGS	119.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)

MARIO ANDRETTI RACING	129.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	129.900	(E)
MEGA SWIV	79.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGALOMANIA	49.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119.000	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MR NUTZ	99.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	119.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY 95	49.000	(E)
PAC MAN 2	99.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	119.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PROBOTECTOR	115.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.900	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89.900	(E)
RISTAR	69.900	(U)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.900	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	119.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.900	(E)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	99.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	129.000	(E)
SHINING FORCE II	119.000	(E)
SHINOBI III	79.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	129.000	(E)
SONIC 2	45.000	(E)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)

SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	125.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
STARGATE	99.000	(E)
STREET FIGHTER 2	69.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	129.900	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	119.000	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	169.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	129.000	(U)
TOP GEAR 2	49.900	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
TRUE LIES	99.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	165.000	(E)
VIRTUAL BART	49.900	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	49.900	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WOLFCHILD	75.000	(U)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	119.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WWF RAW	119.000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	119.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

BATMAN & ROBIN	79.900
BONKERS	89.900
CASINO FUN PACK	79.900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.900
DRAGON	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.900
FRED COUPLES	69.000
ITCHY & SCRATCHY	79.900
JUDGE DREDD	89.000
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	89.900
NHL HOCKEY	89.900
OPERATION STARFISH	89.900
POWER RANGERS	79.900
PRIMAL RAGE	89.900
RISE OF THE ROBOTS	49.900
RISTAR	79.900
SAMURAI SHODOWN	79.900
SHAQ-FU	89.900
SOLITAIRE FUN PACK	79.900
SONIC DRIFT 2	85.000
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STRIKER	69.000
SUPER STAR WARS	59.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
THE INCREDIBLE HULK	79.000
TRUE LIES	69.900
WIZARD PINBALL	99.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900

Edizione Straordinaria del QUEEN MAGAZINE per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY	109.000	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	115.000	(E)
AERO THE ACROBAT 2	139.000	(U)
AIR STRIKE PATROL	129.000	(U)
ALIEN 3	79.900	(E)
ANIMANIACS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	99.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79.900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)
BIOMETAL	59.900	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BLUES BROTHERS	99.000	(E)
BONKERS	139.000	(U)
BRAINES	59.900	(E)
BRAINLORD	149.000	(U)
BRANDISH	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	149.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBSY 2	129.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	99.900	(E)
CAPITAN AMERICA	69.900	(U)
CAPITAN COMMANDO	129.900	(U)
CAPTAIN TSUBASA 5	199.000	(J)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	79.900	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHAVEZ BOXING 2	119.000	(U)
CHRONO TRIGGER	169.000	(U)
CLAY FIGHTER 2	69.900	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	79.900	(U)
CLAYMATES	119.000	(E)
CLIFFHANGER	69.900	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DEMON BLAZON	TEL.	
DEMON'S CREST	159.000	(U)
DIDDY'S KONG QUEST(DKC2)	169.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DIRT RACER	129.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(E)
DRACULA	79.900	(E)
DRAGON BALL Z 3D	99.900	(J)
DRAGON VIEW	129.900	(U)
EARTH BOUND	149.900	(U)
EEK THE CAT	99.900	(U)
EMPIRE STRIKE BACK	99.900	(E)
EYE OF THE BEHOLDER	139.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)
FEVER PITCH	129.000	(E)
FIEVEL GOES WEST	59.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FIREMAN	129.000	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	99.900	(E)
FLYING DRAGON	189.000	(J)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANKENSTEIN	119.900	(U)
FUN & GAMES	123.000	(E)
GALACTIC PINBALL	89.900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129.000	(U)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59.900	(E)
GP1 PART 2	89.900	(U)
HAGANE	99.900	(J)
IGNITION FACTOR	79.900	(U)
ILLUSION OF GAIA	129.000	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	79.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.000	(E)
INTERNATIONAL CRICKET	129.000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 95	139.900	(E)
JUDGE DREDD	139.000	(E)
JUNGLE BOOK	69.900	(E)
JUNGLE STRIKE	129.900	(E)
JURASSIC PARK	59.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	145.000	(E)
KICK OFF	69.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	169.000	(E)
KING ARTHUR	129.000	(U)
KING OF DRAGONS	139.000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	109.000	(E)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEMMINGS II	139.000	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
LORD OF THE RINGS	109.000	(E)
MAGIC SWORD	69.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MAXIMUM CARNAGE	139.000	(E)
MECHWARRIOR	89.900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	119.000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129.000	(U)
METAL MORPH	79.900	(U)
METAL WARRIORS	109.000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES	79.900	(E)
MIGHT AND MAGIC 3	139.900	(U)
MIGHTY MAX	49.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MYSTICAL NINJA	119.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	149.900	(E)
NHL HOCKEY 95	89.900	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.000	(U)
NOSFERATU	115.000	(J)
OGRE BATTLE	159.900	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
PAC IN TIME	119.000	(U)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PERFECT ELEVEN	139.900	(E)
PGA TOUR GOLF	119.000	(U)
PINBALL FANTASY	109.000	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2	89.900	(E)
POWER INSTINCT	129.000	(U)
POWER RANGERS	149.000	(E)
POWER RANGERS 2	139.900	(U)
POWER SLIDE	TEL.	
PRIMAL RAGE	139.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	79.900	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.900	(E)
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
RAPJAM	119.900	(U)
RED ALARM	89.900	(E)
REN & STIMPY	59.900	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	79.900	(E)
REX RONAN	79.900	(U)
RISE OF THE ROBOTS	79.900	(E)
ROBOTREK	129.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	149.000	(U)
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SHAQ-FU	79.900	(E)
SIDE POCKET -BILIARDO-	99.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	119.900	(E)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	159.900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	135.000	(E)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	149.000	(U)
STONE PROTECTORS	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
STREET HOCKEY 95	89.900	(U)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
STUNT RACE FX	89.900	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ALESTE	89.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	59.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	89.900	(E)
SUPER DROPZONE	119.000	(E)
SUPER FAMISTA 4	TEL.	
SUPER MARIO ALL STARS	129.000	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER METROID	115.000	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER STAR WARS	59.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	139.000	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.900	(E)
SWAT KATS	119.000	(U)
SYNDICATE	115.000	(E)
TELEROBOXER	89.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
THE 7TH SAGA	145.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
TIN STAR	69.900	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109.900	(E)
TOP GEAR 3000	129.000	(U)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURN & BURN	59.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	149.000	(E)
ULTIMA -THE BLACK GATE -	69.900	(U)
UNIRACERS	79.900	(U)
UNIRALLY	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VIRTUAL BART	119.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	95.000	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	159.000	(E)
WILD GUNS	129.000	(U)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WINGS 2 - BLAZING SKIES	69.900	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	119.000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	89.900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59.900	(E)
X-CALIBER 2099	119.000	(E)
YOGI BEAR	59.900	(U)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZELDA 3	89.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOOL	69.000	(U)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

GAME BOY

ALLEWAY	49.900
ANIMANIACS	69.900
ASTEROID +MISSION COMMAND	59.900
BART SIMPSON VS THE BEANSTALK	39.900
BLUES BROTHERS 2	69.900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900
DONKEY KONG	69.000
DONKEY KONG LAND	69.900
DR MARIO	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69.900
GALAGA / GALAXIAN	59.900
GOLF	49.900
JUDGE DREDD	79.900
JUNGLE STRIKE	69.900
KILLER INSTINCT	79.900
KIRBY'S DREAMLAND 2	69.900
MARIO'S PICROSS	69.900
METAL MASTER	69.900
MISSILE COMBAT	69.900
MONSTER MAX	69.900
MORTAL KOMBAT 2	59.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.900
NHL HOCKEY 95	69.900
NIGEL MANSELL RACING	59.900
PGA EUROPEAN TOUR	69.900
PREISTORIK MAN	69.900
PRIMAL RAGE	89.900
SPIDERMAN & X-MEN	39.900
SPORTS ILLUSTRATED	69.000
STAR TREK - NEXT GENERATION -	49.900
STARGATE	49.900
STOP THAT ROACH	59.900
STREET FIGHTER 2	69.900
SUPER BC KID 2	69.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	49.900
TENNIS	49.900
TETRIS	39.900
TOTAL CARNAGE	39.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 8.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 14.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA ECTS 8

MADE IN JAPAN 49

RECENSIONI 63

PREVIEW 142

ROBUE & ROLE 149

MAGIA! 150

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 153

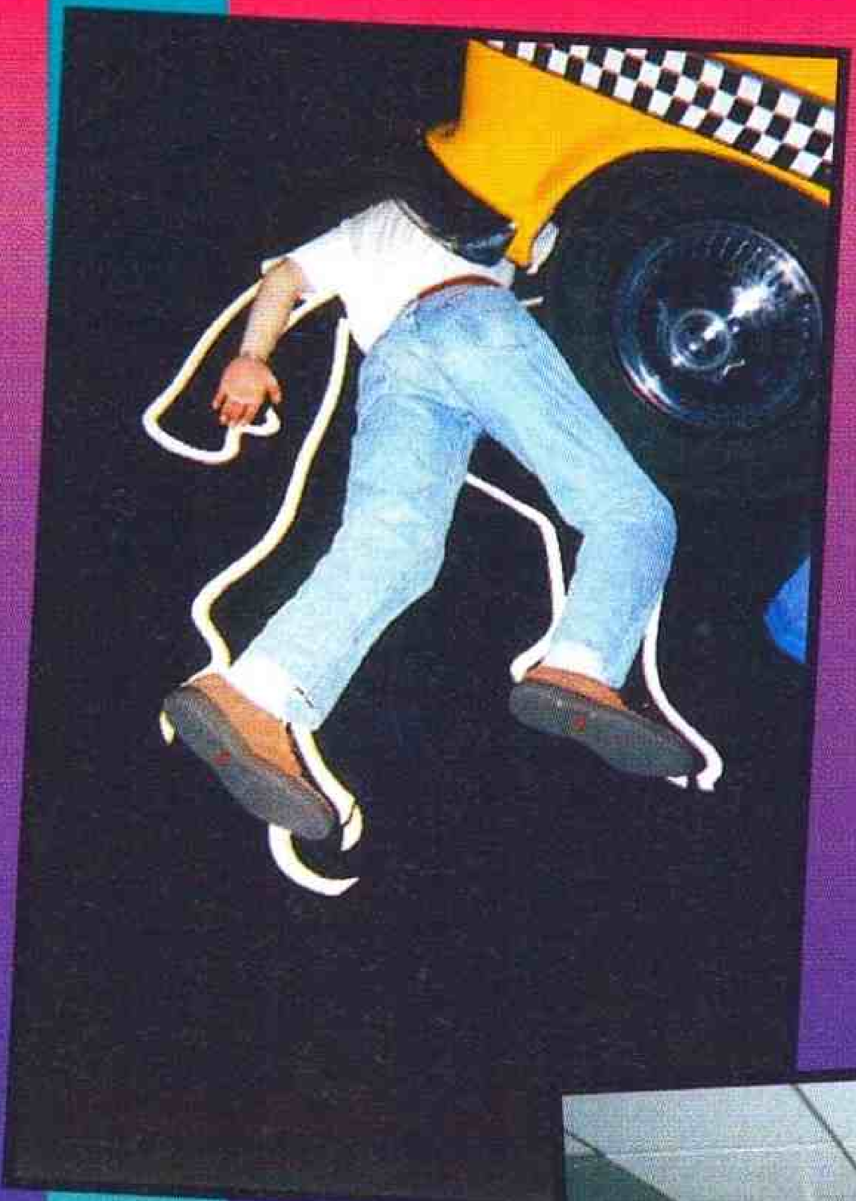
CONSOLIAMOCI 155

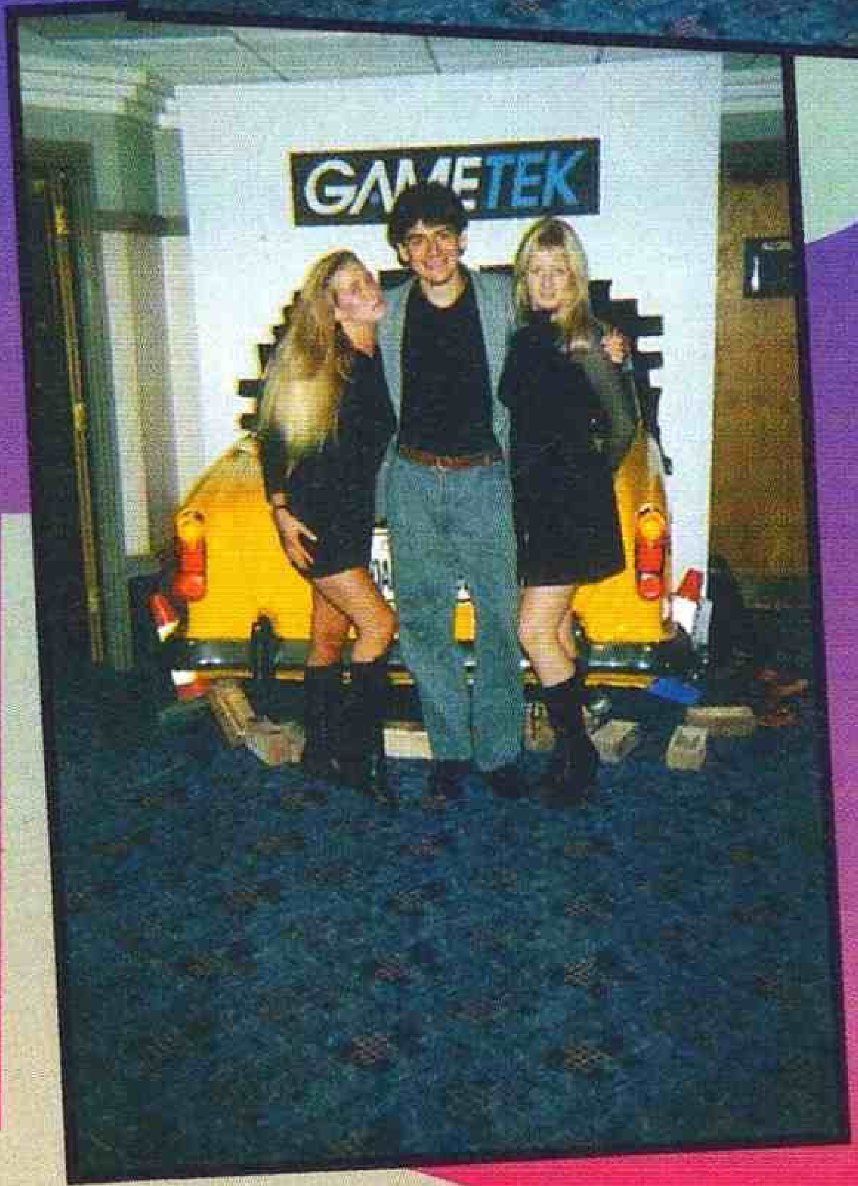
CONTROL YOUR CONSOLE 157

CYC 144 HELP 159

CYC SPECIALE 160

BOVAS' HARD CAFE' 168





GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02)

CONSOLE MANIA

CONOSCETE MURPHY, QUELLO DE "LE LEGGI DI MURPHY"?

Nel caso lo conosciate capirete benissimo quanto possano andare male alcune giornate; quella di oggi, per esempio, oppure quella del ritorno dall'ECTS di Londra.
A quella di oggi ho già accennato nell'introduzione all'articolo su Londra, e poi non mi va di pensarci, visto che ancora non è finita; ma il pomeriggio del 12 settembre va ricordato...
All'ECTS eravamo in quattro: Shin, Stefano, Max e io; verso le tre e trenta del pomeriggio ci eravamo persi di vista ed eravamo già in frenzy per la partenza, per cui una ricerca affrettata permetteva a me e Shin di rintracciare Max, ma non Stefano, che ci aveva mancato di qualche nanosecondo alla Ocean e ci stava ancora cercando. Io intercetto un taxi - dopo essere naturalmente uscito dalla fiera - e mi reco all'hotel, dove ritiro i bagagli e mi accingo ad aspettare Stefano, che viaggiava con me su un volo precedente a quello di Max e Shin.
Dopo aver visto arrivare e quasi ripartire la concorrenza (salve Dottor Scambio) stavo per allontanarmi con loro quando, da un taxi, vedo scendere Max e Shin: "Ma Stefano dov'è" dico, "Come, non è qui? Ma se è partito prima di noi!" risponde Max. Ci è già capitato di perdere un volo per questioni di orari sballati, taxi persi nel traffico e via dicendo, per cui saluto gli altri e, a malincuore, mi avvio verso l'aeroporto di Londra.
Poco dopo sarebbe arrivato Stefano che, recuperati in gran fretta un numero imprecisato (e impreciso, poi capirete perché) di bagagli, si fionda all'inseguimento. Ci si riconcilia a Heathrow e, al momento del check-in, Stefano fa una scoperta sconvolgente: nella foga del momento e nella confusione che regnava mentre circa una decina di persone cercava di recuperare i propri bagagli, era rimasto in albergo il giaccone in cui aveva il passaporto. Subito una telefonata in hotel ci dà conferma, mentre la signorina addetta al check-in cerca di scoprire se Stefano può salire sull'aereo con la patente, documento valido per il riconoscimento in Italia ma non in Gran Bretagna. Una risposta positiva dei superiori ci fa respirare di sollievo, ma subito arriva la mazzata: non c'è più posto sull'aereo. Il check-in viene fatto lo stesso, ma il povero Stefano è costretto a portarsi la valigia - 24 chili di vestiti, ma soprattutto press release - fino all'imbarco. Ci lanciamo nell'interminabile traversata fino al Gate 28, ma al controllo della sicurezza mi sovviene un fatto: ho in tasca un temibilissimo accendino a forma di granata, gadget di Shellshock della Core. Tolgo la giacca e, molto lentamente e tenendo le mani bene in vista, avverto l'addetto della presenza dell'accendino. "Tutto ok!" mi fa cenno l'omino, per cui poso la giacca sul nastro per il controllo a raggi X e passo indenne attraverso il metal detector. Al di là della barriera trovo le mie 24ore, ma non c'è traccia della giacca. Finalmente la noto accanto a un addetto alla sicurezza che, quando gliela chiedo, mi fa solenne "We've got a problem" (Abbiamo un problema). Stupore! E' un accendino! Sono tornato dal Giappone con due spade (di legno, ma Miyamoto Musashi combatteva con le bokuto e vinse oltre sessanta duelli) e non torno da Londra per un accendino? Vengo infine consegnato nelle capienti mani di una donnona inglese (almeno un metro e novanta) molto distinta e dolce, che mi spiega che l'oggetto incriminato verrà tenuto in custodia dal personale dell'aeromobile e che mi verrà riconsegnato alla fine del volo. Le racconto quanto è successo mentre compilo il modulo che mi ha consegnato, e colgo vagamente un vociare alle mie spalle. "Il suo collega, quello senza passaporto, è qui con lei?" mi chiede gentilmente il donnone, "Sì" - rispondo io chinando il capo - "e probabilmente ha un accendino come il mio" finisco, mentre al mio fianco compare un altro omino della security con un altro accendino-granata...
Sistemata la faccenda cerchiamo di continuare ad avanzare, ma prima Stefano fa una corsa al reparto sicurezza, dove inavvertitamente ha lasciato - o gli hanno trattenuto - la valigia e, giunti al cancello d'imbarco, lui si accinge a farsi assegnare un posto - sempre che ce ne sia uno - e io mi lancio con estremo sollievo all'interno dell'aereo. Dopo pochi minuti compare anche Stefano.
Così, noi due e la concorrenza varia siamo finalmente seduti e pronti a partire quando il comandante ci avvisa, con voce affettata: "A causa degli scioperi in corso a Milano avremo un ritardo di circa un'ora e quindici minuti...".
Il tutto si è risolto con due ore di ritardo e un sacco di stress per niente.
Salutatemi il signor Murphy...

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

7	ANTEPRIMANIA ECTS
39	Acclaim
17	Atari
42	Core Design
20	Electronic Arts - Bullfrog
16	Empire Interactive
11	Gametek
8	Gremlin Interactive
28	Infogrames
32	Interplay
29	JVC
18	Ocean
45	Sunsoft
44	Time Warner Interactive
42	US Gold
10	Virgin Interactive Entertainment

3DO

118	PANZER GENERAL

MEGA DRIVE

100	MORTAL KOMBAT 3
107	MICROMACHINES 96 TURBO TOURNAMENT
128	PRIMAL RAGE
142	SPOT GOES TO HOLLYWOOD - PREVIEW
146	SUPER SKIDMARKS - PREVIEW

PLAYSTATION

65	3D LEMMINGS
144	AGILE WARRIOR - PREVIEW
77	AIR COMBAT
97	DISCWORLD
110	JUMPING FLASH
125	RAYMAN

SATURN

68	BUG
85	CLOCKWORK KNIGHT 2
136	VIRTUA FIGHTER REMIX

SUPER NINTENDO

80	CAPTAIN COMMAND
88	DOOM
100	MORTAL KOMBAT 3
120	NINJA GAIDEN TRILOGY
128	PRIMAL RAGE
133	SUPER TURRICAN 2

87.85.67 - Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20121 Milano

HALIFAX PRESENTA

Nuovi codici di combattimento, che potenziano i giocatori con mosse segrete.

14 combattenti da selezionare, inclusi 8 nuovi personaggi, 2 nuovi boss e 1 combattente segreto nascosto all'interno del gioco.

Incremento della memoria d'immagine del 33%, per migliorare la risoluzione grafica.

32 Megs, il massimo mai raggiunto da un gioco Mortal Kombat.

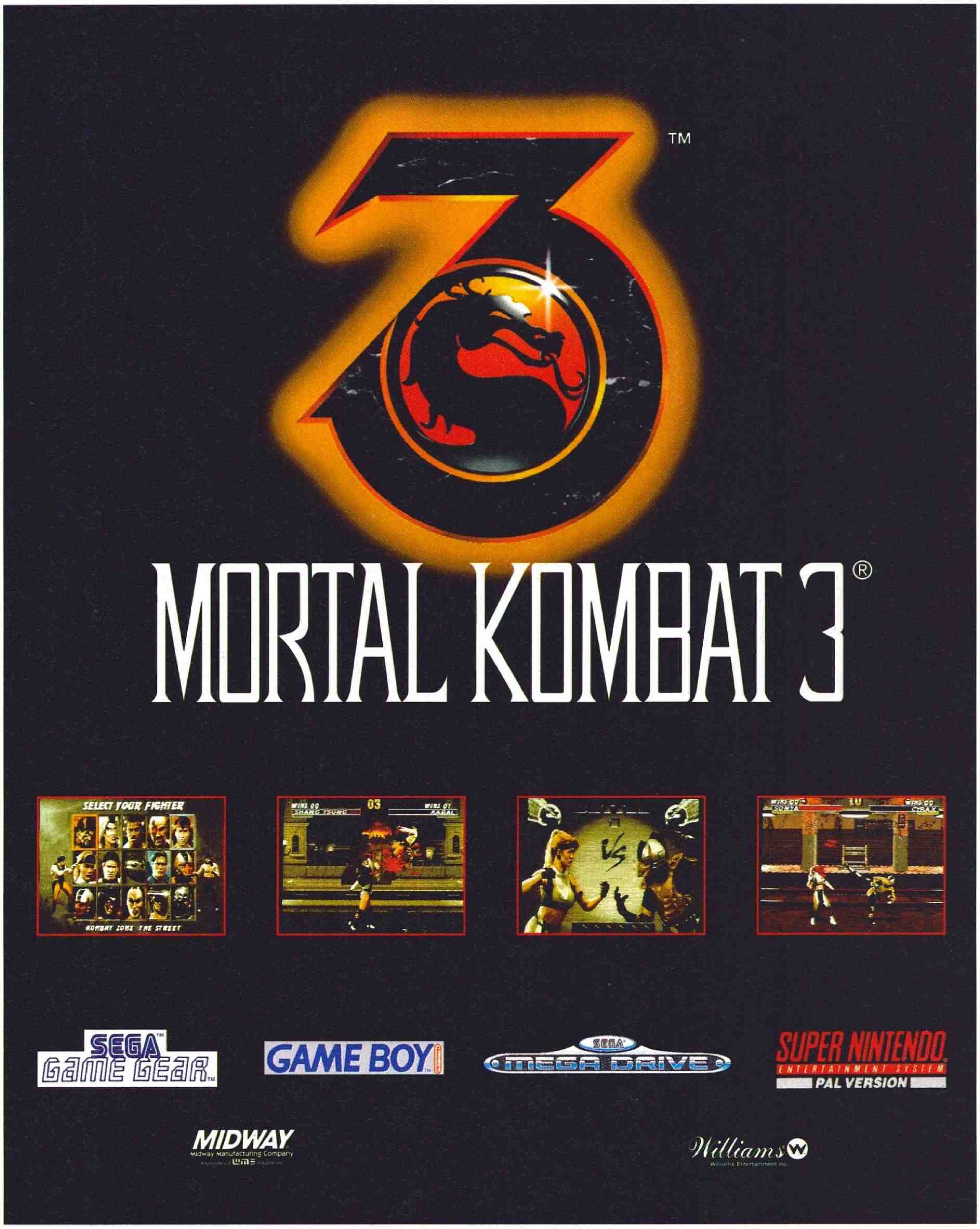
Conversione dei coin-up perfetta.

12 nuovi ambienti in 3D, per una migliore definizione degli sfondi.
Porte segrete che permettono ai giocatori di saltare in differenti livelli di gioco.

Azione, imprevisti e brutalità.

Intensa azione dal vivo, sequenze di combattimento completamente digitalizzate, per un'azione più realistica applicata ai videogiochi.

Un'opzione "Run" che permette di rendere il gioco più veloce ed intenso.



MORTAL KOMBAT® 3. © 1995 Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved. MORTAL KOMBAT, the DRAGON LOGO, MK3 and all character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Developed by Williams®. Entertainment Inc.Williams® is a registered trademark of WMS Games Inc. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc.© 1995 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

Acclaim® entertainment inc.

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel.(02) 48300383 (10 l.r.a.) - Fax (02) 48300406

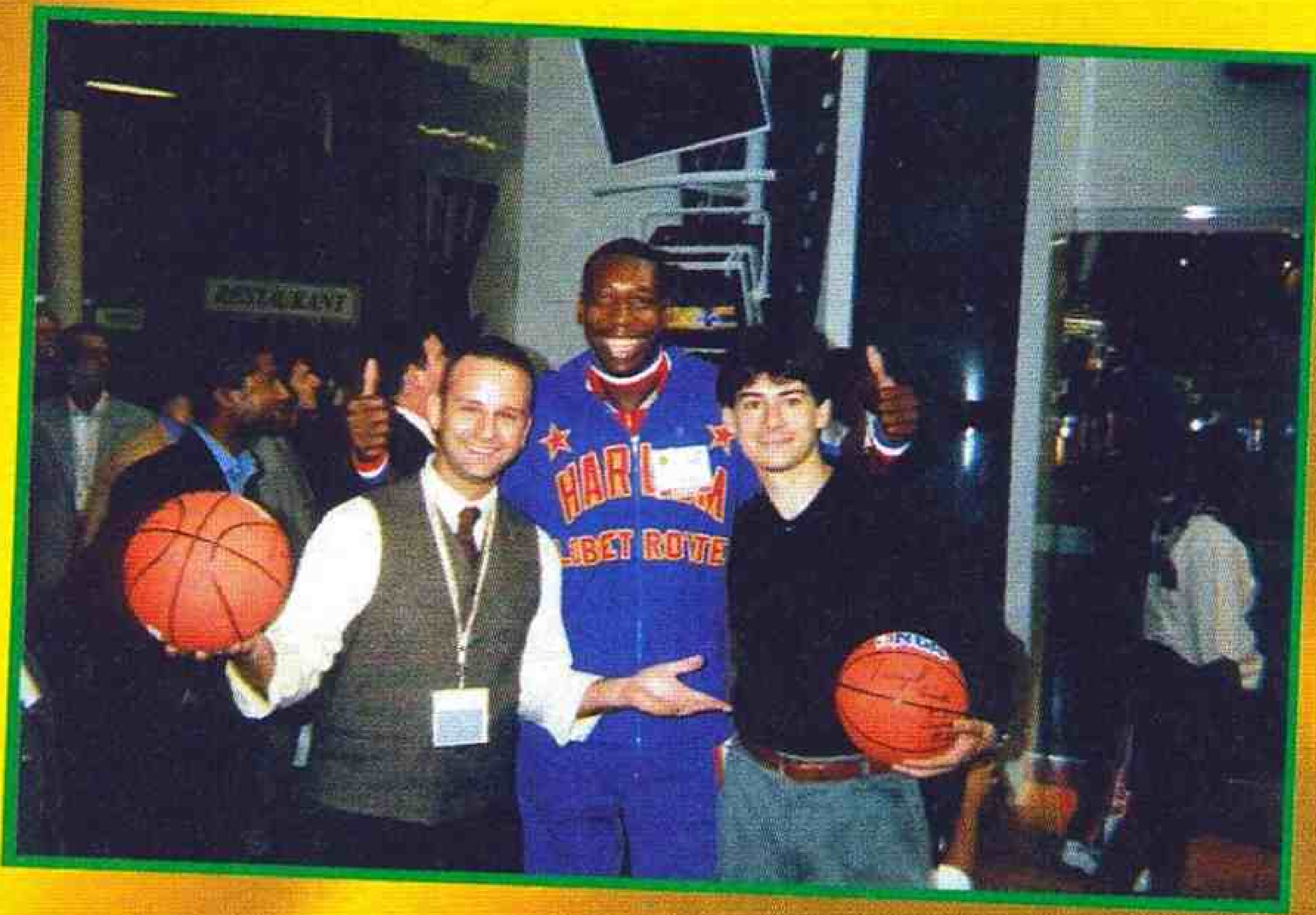
ANTEPRIMA

Settembre, primo mese autunnale, con le foglie che cadono, i pensieri che tornano (e fanno cadere qualcos'altro) e le fiere...

Già, e non mi so solamente riferendo all'ECTS - a cui peraltro abbiamo dedicato questa trentina di pagine -, ma anche allo SMAU, fiera da cui sono appena rientrato

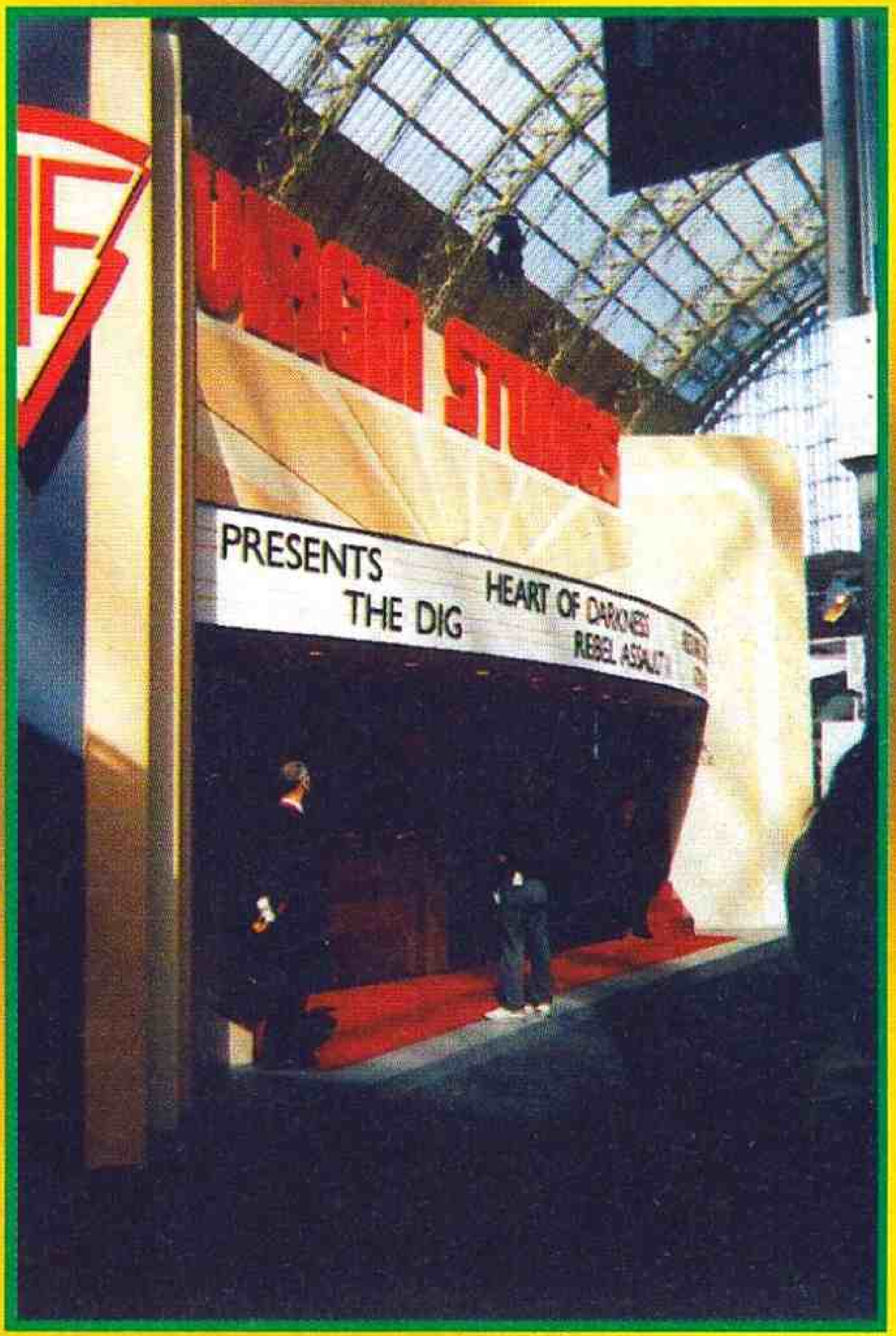
e che quest'oggi mi è costata, tra imprevisti vari ed eventuali, anche un paio d'anni di vita. Comunque sia, sono arrivato in redazione (con circa quattro ore di ritardo) e mi sto accingendo a scrivere gli ultimi pezzi della rivista.

Che dire dio questa fiera? A livello di macchine - è ormai inutile cercare di illudersi - una crescita



spropositata di PlayStation e Saturn, a discapito delle cugine minori come Mega Drive e Super Nintendo. Nonostante ciò si sono visti anche ottimi prodotti per le macchine a sedici bit (per esempio il gioco di copertina di questo numero, MicroMachines), ma il CD-ROM delle console più grosse attira molto i produttori di software, come al tempo iniziò a fare per i PC.

Per quanto riguarda gli aneddoti che solitamente allietano questa prima pagina di speciale non saprei da dove iniziare: non che siano particolarmente differenti da quelli accaduti nelle occasioni precedenti, ma di qualcuno vale la pena di parlare... Inizierei con i vari party dell'ultima sera: assolutamente positivo quello Infogrames in tarda serata, così come quello Sony - dedicato però solamente ai fanatici, visto che è stato tenuto nella nuova sala giochi aperta a Londra dalla Namco - e quello Philips, al quale però non sono riuscito a partecipare per problemi legati alla mia natura fisica (leggasi: non ho ancora il dono dell'onnipresenza). Curioso fatto da segnalare: la doccia alla vodka del caro vecchio Shin, che è stato battezzato (alcuni dicono accidentalmente, altri negano) dal grande Max. Abbiamo comunque pensato di rallegrarvi la vista con le foto di un paio delle standiste della Gametek (notate quella di centro, con la cravatta e l'abito marrone),



e con una prova del successo ottenuto allo stand Acclaim: Stefano Silvestri ed io (nell'inverso ordine) siamo stati i primi

due in assoluto a vincere, palloni da basket autografati dai Globetrotters. A proposito delle standiste della Gametek, se avete notato le foto dell'editoriale avrete capito che non tirava una bella aria: Shin è stato giustiziato dal taxi giallo poco dopo aver abbracciato le due bionde, e il suo posto vacante è stato riempito da Stefano che, sopravvissuto al tentativo di investimento, ha quasi dovuto soccombere al tentativo di sabotaggio delle due fanciulle che, introdottesi nell'albergo, gli sottraevano giacca e passaporto per causargli infiniti guai nell'aeroporto, ma questa è un'altra storia...
Leggetevela magari nell'editoriale (lo so che viene prima, ma li sto scrivendo nell'ordine inverso).

Alex Rossetto

La produzione della Gremlin si è ormai spostata tutta sul versante delle nuove console, e non possiamo darle torto. Console come Playstation e Saturn danno una libertà di gran lunga maggiore ai loro programmatori, e lo sviluppo di giochi della casa inglese è ormai prevalentemente dedicato al 3D sia per quanto riguarda i loro giochi per PC che per console, dove la Gremlin ha creato una nuova serie di giochi sportivi: per ora della loro serie "Actua" (che non a caso ricorda un po' la serie "Virtua" della Sega) ci sono solo un Golf e il Soccer, ma non dubitate, è solo l'inizio...

ACTUA GOLF
PLAYSTATION

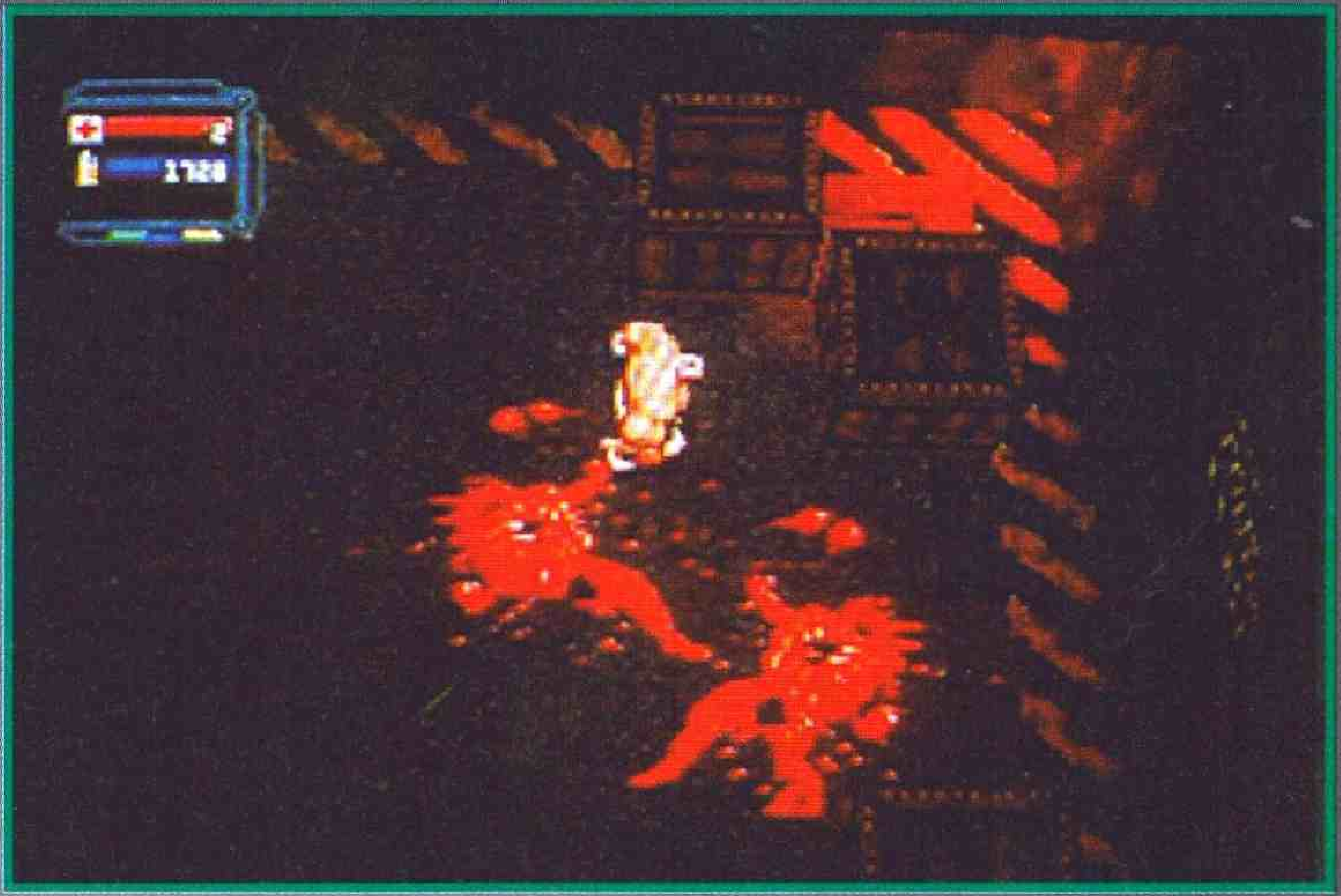
Immancabile in qualsiasi serie sportiva, anche dagli Actua non poteva mancare il golf, che conta evidentemente su una solidissima base di giocatori su qualsiasi console, vista l'interminabile serie di titoli che si sono visti dai tempi di Leaderboard. Sinceramente non sono mai riuscito a capire cosa ci sia di particolarmente eccitante nel giocare a una simulazione di golf per più di un paio d'ore, non si tratta certo del gioco più spettacolare del mondo, anche se la Gremlin ha fatto del suo meglio per dargli un aspetto grafico estremamente realistico, e anche qualcosina di più. Passo oltre le solite opzioni di gioco, che comprendono la scelta di due diversi percorsi, e che sono pressoché identiche a qualsiasi altro gioco (se volete un giudizio complessivo non mi sembra tra i giochi più maniacali che abbia mai visto, il numero di opzioni "tecniche" non è eccessivo e non dovrebbe rendere il gioco troppo pesante), il maggior lavoro è stato fatto per le visuali 3D. I movimenti del giocatore sono stati ripresi con tecniche di Motion Capture (non starò a spiegarvi nuovamente di cosa si tratta) e non digitalizzati, in questo modo il giocatore può essere visualizzato sotto qualsiasi angolazione (10, per la precisione): oltre alla classica visuale da dietro per i tiri, infatti, le telecamere del gioco spaziano per il percorso, ruotando e zoomando liberamente: potete selezionare addirittura fino a tre diverse visuali insieme sullo schermo.

ACTUA SOCCER
PLAYSTATION

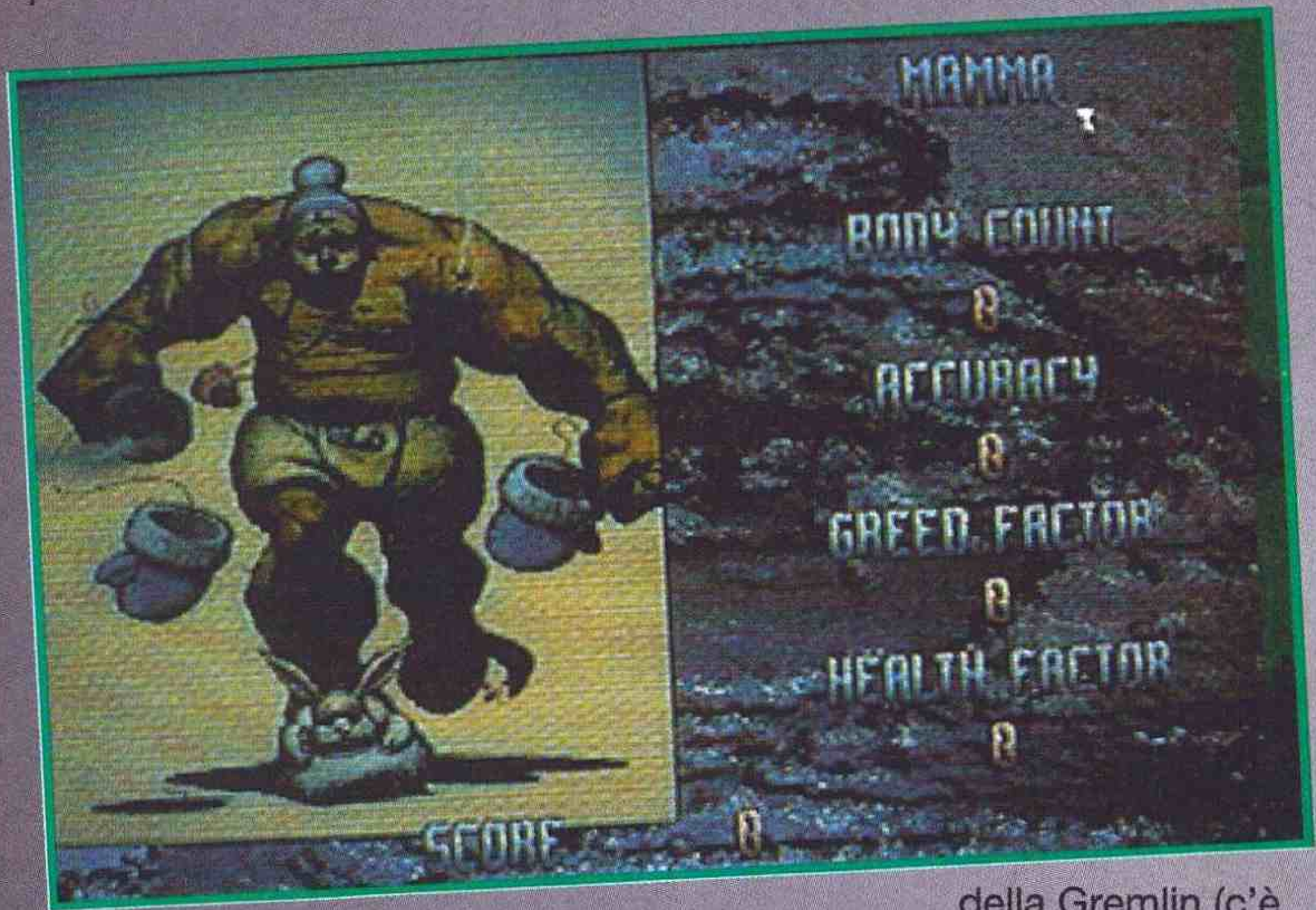
Non c'è niente da fare, un giorno o l'altro ci arriveremo al realismo di simulazione totale, ma per ora la Gremlin cerca di fare tutto quello che può con un monitor e un joypad (la limitazione è ormai solo quella, visto che come realismo grafico siamo a livelli quasi televisivi) e fa un altro importante passo. La visuale di gioco adesso può spaziare liberamente per il campo, la spettacolarità è spesso superiore a quella televisiva, visto che la telecamera si muove insieme ai giocatori e al pallone e segue il gioco direttamente nel campo. La visuale soggettiva del calciatore non è comunque esattamente il massimo per giocare (ci aveva provato a suo tempo la Simulmondo con risultati non eccezionali) e la Gremlin ha quindi optato per una serie di visuali "esterne" regolabili a seconda della fase di gioco (c'è perfino la visuale dall'alto che trasforma il gioco in una specie di Kick Off): da queste dipenderà gran parte della giocabilità di Actua Soccer. Tutto lo stadio è ovviamente presentato in maniera estremamente realistica, con i giocatori renderizzati, dai movimenti riprodotti con l'aiuto di calciatori professionisti, e oltre 4000 commenti del cronista per ogni situazione di gioco (in inglese; speriamo che per la versione italiana lo facciano doppiare da Ciotti).

Tra le opzioni di gioco spicca sicuramente la possibilità di multigiocatore, sulle press release era segnalata la possibilità di giocare fino in 20, ma temo che si riferisse alla versione PC, dovrebbero comunque aver incluso l'opzione di link su diverse Playstation. Per gli appassionati calcistici segnaliamo inoltre le 44 squadre internazionali, di 22 giocatori ciascuna ognuno definito da 8 skill, buon divertimento...

LOADED
PLAYSTATION

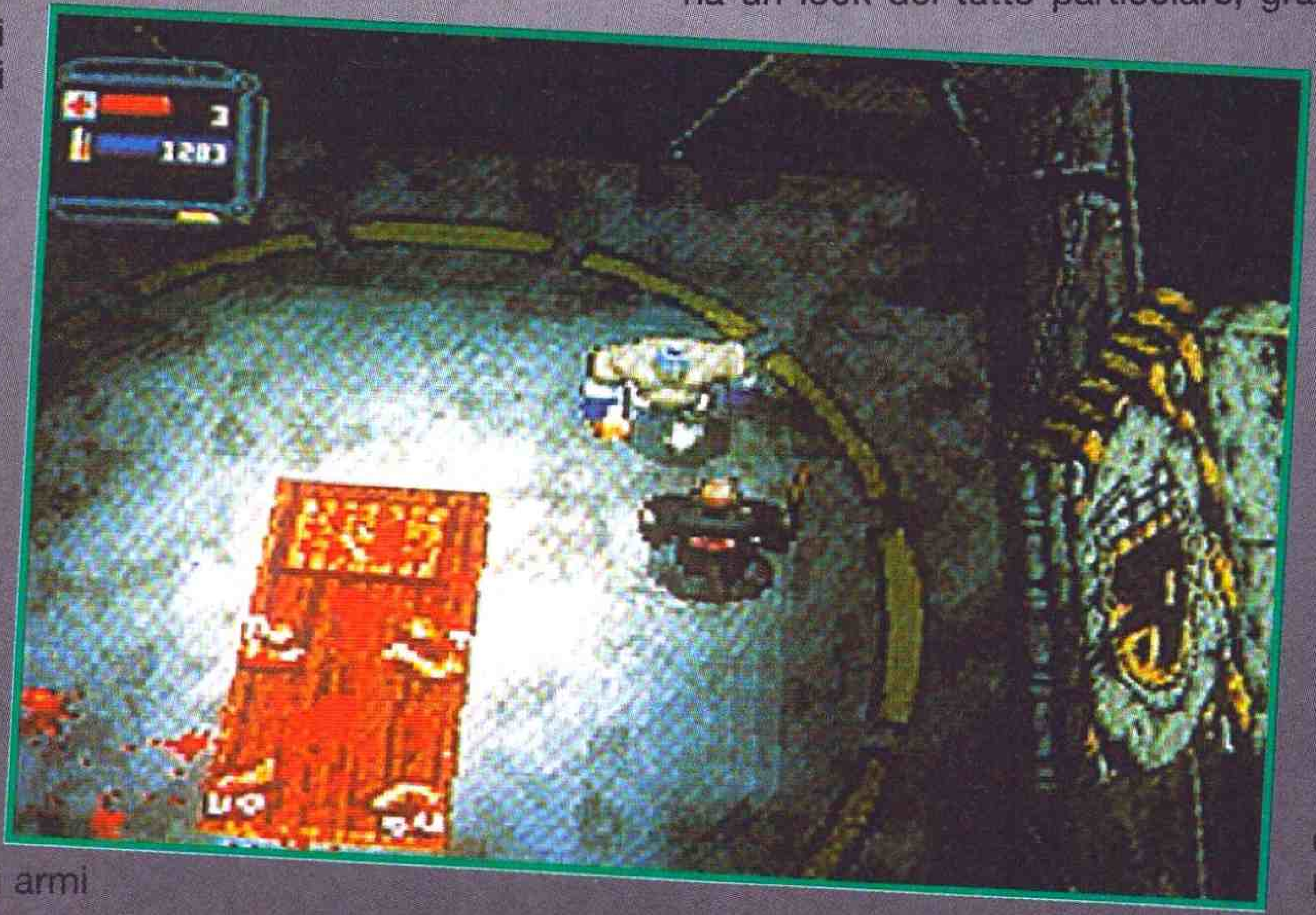


Siii, ecco quello che ci voleva. Loaded è sicuramente il gioco che più favorevolmente mi ha colpito tra quelli della Gremlin (c'è da dire che le foto saltano facilmente all'occhio, no?), anche perché non si tratta del solito gioco 3D, e questo vuol dire che per Gremlin non importa che siano poligonali o meno (sto già andando in saturazione da giochi 3D, tempo qualche mese e sarete nelle mie stesse condizioni) ma continuano a cercare soluzioni per giochi originali. Giochi anche al di fuori del solito schema dei prodotti per bambini, pieni di creaturine tenere, dolci e colorate. Sì, perché se c'è un colore che salta all'occhio in Loaded è il rosso, e se ai tempi ci fu tutto quel baccano per il sangue di Mortal Kombat, mi chiedo come farà mai a passare attraverso la censura americana questo shoot 'em up - splatter della Gremlin.



Il concept non è certo originalissimo, si tratta del classico shoot 'em up, un po' alla Chaos Engine con visuale dall'alto, un sacco di livelli, 6 differenti personaggi da controllare e una quantità enorme di armi grossissime, ma con uno stile di gioco da "polverizza tutto quello che si muove". E' insomma il tipo di gioco tutta azione e niente cervello, che si prende in mano molto volentieri dopo una giornata stressante in ufficio.

Se pensate che possa essere troppo cattivo sono d'accordo, ma non potete certo pensare che un gigante armato di cannone al plasma e i nemici che si sciolgono in macchie rosse sia troppo violento, non penso proprio che qualcuno possa diventare un serial killer per un gioco come Loaded. Violenza a parte il gioco sembra anche ottimamente realizzato tecnicamente, ha un look del tutto particolare, grazie anche alla collaborazione di Greg Staples, già disegnatore di Judge Dredd (il fumetto originale). Lo stile è particolarmente cupo, i personaggi stranissimi e ha un sacco di effetti particolari, come le bombe che scuotono tutto il pavimento, gli strani effetti di luce e così via. C'è anche la possibilità di zoomare ingrandendo e riducendo il campo di gioco, in questo modo nella modalità a due giocatori non ci si sente troppo legati al proprio compagno e ci si può allontanare (quasi) liberamente. Da segnalare anche la colonna sonora che, in tema con il tipo di gioco, dovrebbe essere veramente esaltante. Definitivamente da tenere d'occhio...



Come potete vedere dall'apposito boxettino il materiale in uscita è davvero parecchio (se consideriamo anche il mercato PC ci sono una cinquantina di titoli in ballo, davvero una bella cifra per la Virgin), peccato che il materiale fornito riguardasse le solite "facce note" che hanno già frequentato le pagine di news e preview. E' il caso di EARTHWORM JIM 2, uno dei titoli più attesi prossimamente, sembra davvero simpaticissimo, mentre di AGILE WARRIOR trovate la preview proprio in questo numero, e BOMBERMAN III è addirittura già stato recensito. Altri nomi conosciuti sono CREATURE SHOCK e LOST EDEN, avventure con una quantità di animazioni renderizzate già viste su PC, DEEP SPACE NINE e EXO SQUAD, che dovevano uscire da una certa Playmates qualche mese addietro e che verranno distribuiti dalla Virgin. Una cosa va comunque sicuramente a merito della Virgin: è una delle poche case che non ha per nulla dimenticato le "vecchie" console come SNES e MD, che continua a supportare con una buona lista di uscite, senza trascurare Saturn e PSX: un'ottima scelta, visto il numero di console in circolazione che, con un gioco come Earthworm Jim, possono ancora fare faville.

TILT

SATURN - PSX

Lo possiamo ricostruire: abbiamo le adeguate conoscenze tecnologiche. Questo è il parere della NMS che intende non semplicemente fare una simulazione di flipper su console, ma trasportare con assoluta fedeltà il flipper sul vostro monitor, come se fosse vero, e con macchine come Saturn e PSX è decisamente possibile. Alla NMS hanno anzitutto studiato una quantità di flipper esistenti per elaborare e riempire il loro gioco di respingenti, curve, percorsi, bonus e quanto di meglio si potesse trovare sui flipper reali in circolazione. Di seguito hanno smontato e misurato pezzo per pezzo un vero flipper e ne hanno renderizzato i singoli componenti sulle "solite" stazioni Silicon Graphics. Potrà sembrare un lavoro maniacale ma sono stati riprodotti una quantità di particolari in maniera ultra realistica, con effetti di riflessione, trasparenza e perfino la pallina non è semplicemente grigia ma riflette le superfici del flipper. Aggiungeteci la visuale in prospettiva, da vero biliardino (è anche possibile selezionare la tradizionale visuale dall'alto) e quel tanto che basta di realismo dei rimbalzi e avrete sei flipper praticamente perfetti nella comodità di casa.

TUTTO IL CALCIO MINUTO PER MINUTO

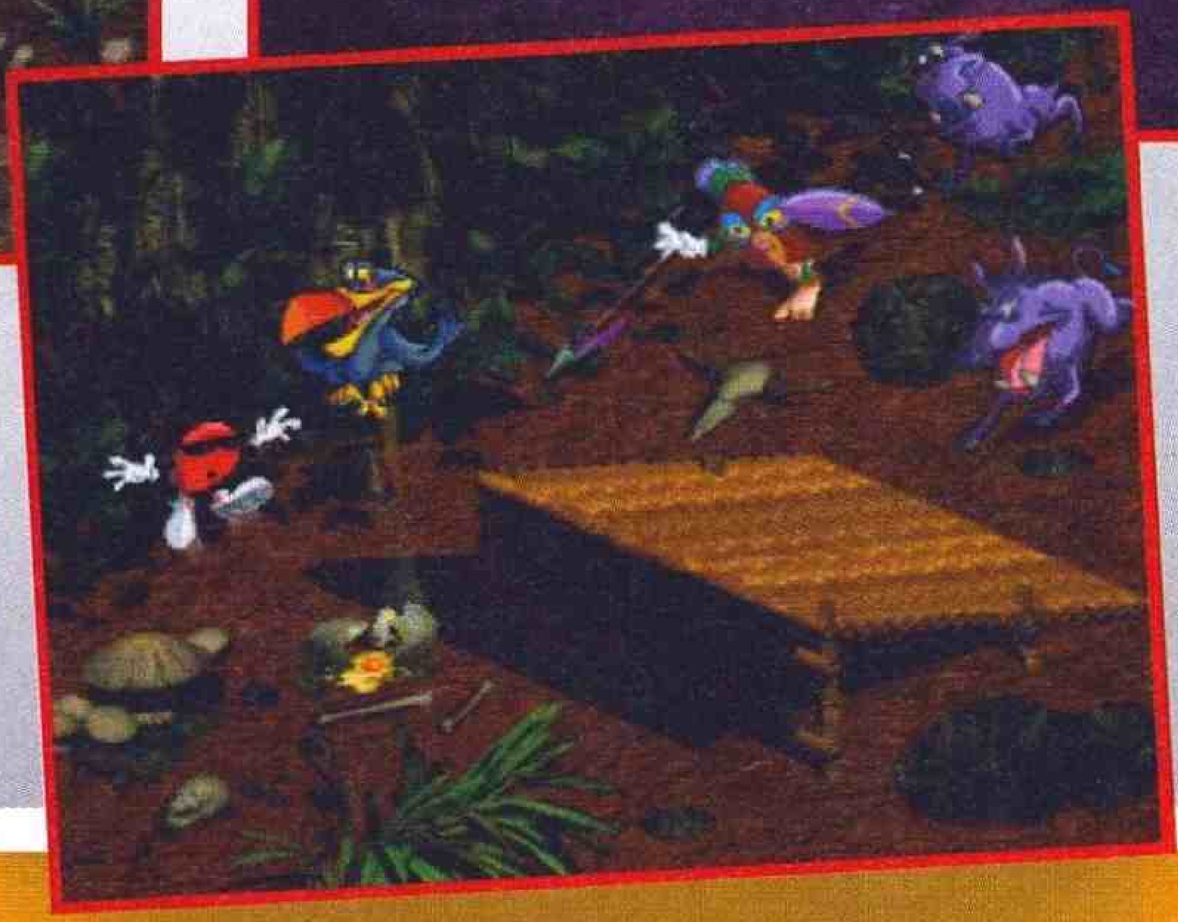
Eccovi mese per mese tutte le uscite annunciate dalla Virgin per i prossimi mesi:

SETTEMBRE	
Cobra, The Space Adventure	Mega CD
Dungeon Explorer	Mega CD
Fatal Fury Special	Mega CD
Samurai Shodown	Mega CD
OTTOBRE	
Deadly Skies	Saturn
Bomberman II	Game Boy
Super Bomberman III	SNES
Big Sky Trooper	SNES
Creature Shock	3DO
Flux	Mega Drive
The Lost Eden	3DO
Time Cop	SNES
NOVEMBRE	
Agile Warrior	PSX
Deadly Skies	PSX
Victory Boxing	Saturn
Varuna's Force	Saturn
Earthworm Jim	Game Boy-Game Gear
World Masters Golf	SNES
Tilt	Saturn-PSX
Exo Squad	Mega Drive
Spot III	32X
Star Trek - Deep Space Nine	SNES-Mega Drive
DICEMBRE	
Split Realities	Saturn-PSX
Earthworm Jim 2	SNES-Mega Drive
GENNAIO	
Road Kill	Saturn-PSX
Wacky Races	Mega Drive-SNES-Game Boy

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

32X, SATURN, SNES, PLAYSTATION

E' probabilmente il platform più atteso, insieme a Earthworm Jim, sia perché si tratta di un vero e proprio cavallo di battaglia della Virgin, che con giochi come Cool Spot e Mick e Mack ha cominciato a farsi un nome nel campo dei platform, sia perché con questo terzo episodio la serie si rinnova radicalmente, almeno dal punto di vista grafico. Gli scenari sono ispirati a diversi classici del cinema, ma più che quello conta l'interattività dei fondali, la quantità di bonus e sezioni segrete e i buffissimi nemici che, a giudicare dalla foto sembrano anche bene animati (specie con le abbondanti renderizzazioni delle versioni PSX e Saturn). La visuale dei 24 livelli (40 per le versioni a 32 bit) è completamente diversa, e utilizza una prospettiva isometrica: il gioco promette davvero parecchio, per intanto date un'occhiata alla preview per Mega Drive.



GAMETEK

Non è certo un colosso la Gametek, almeno nel campo delle console: tutto quello che ci presenta sono una manciata di giochini per Gameboy. Ci sono SUPER BATTLETANK, RIDDICK BOWE BOXING, STAR TREK GENERATIONS - BEYOND THE NEXUS, basato sull'ultimo film della serie Star Trek, e un paio di flipper, PINBALL DE LUXE, che comprende entrambi i famosi Pinball Dreams e Pinball Fantasies, e PINBALL MANIA. L'unica eccezione è RDF: GLOBAL CONFLICT, che sarà invece per Mega CD. Si tratta di un simulatore di carro armato, niente di troppo complicato, l'impostazione sarà infatti decisamente arcade. Vi trovate ai comandi di un M1A1 Abrahms, con tanto di cannone da 120mm, mitragliatrice da 7.62 e missili guidati dal laser, impegnati in una serie di quindici missioni su diversi scenari che vanno dall'Europa dell'est, al medio Oriente fino all'Alaska.

A risollevare le sorti dello stand c'era comunque il nuovo accordo fatto con la Goldstar (quella che produce uno dei modelli di 3DO disponibili) che gli permette di distribuire qualche nuova uscita per 3DO: c'erano infatti le versioni 3DO di due facce note: BC RACERS, il gioco di corse preistorico della Core già abbondantemente recensito in diversi formati e PRIMAL RAGE, il famoso picchiaduro preistorico, a fianco dell'originale (almeno mi sembra) DEFCON 5.

DEFCON 5

3DO

Difficile dare un'esatta definizione di Defcon 5, visto che si tratta di un interessante mix di stili. Proviamo a cominciare dalla storia. La Defcon 5 è una stazione spaziale di difesa situata nell'isolamento dello spazio profondo. Il vostro ordine è quello di buttare fuori i militari della Tyron Weapons e rimpiazzarli con sistemi di difesa automatici. Quando non avete ancora finito l'installazione la base si trova improvvisamente sotto attacco da parte di forze aliene. Il vostro compito sarà quello di fronteggiare le astronavi aliene che attaccano la base e i robot programmati per infiltrarsi nella base e uccidervi, il tutto con il solo aiuto del sistema computerizzato di difesa, che vi servirà anche per reperire le prove sulla responsabilità della Tyron Weapons nell'attacco e per trovare un mezzo per fuggire dalla base. Il gioco si svolge su diversi piani, dovete infatti fronteggiare le ondate di navi aliene in una sezione di shoot 'em up, oltre a tenere a bada la situazione all'interno della base tramite i vostri droidi di difesa e controllo e contemporaneamente cercare le prove che vi servono e che potrete scoprire solo con l'avanzare delle forze aliene. Insomma c'è più di quanto basta a tenervi occupati in uno strano mix tra azione e strategia, coadiuvato da grafica renderizzata, abbondanti filmati e musiche d'atmosfera: vedremo a ottobre se la miscela potrà funzionare.

Il Fumetto
Demon Hunter
DEMON HUNTER
LA BESTIA DENTRO
L. 2700
A Ottobre
in edicola:
n. 29 "La Bestia dentro"
RACCOLTA N.7
DEMON HUNTER
CIAK SI MUORE
MANHATTAN PSYCHO
L. 3500
e La Raccolta n. 7
"Ciak si muore"
+
"Manhattan Psycho"
BELLAFANTE DESIGN - MILANO

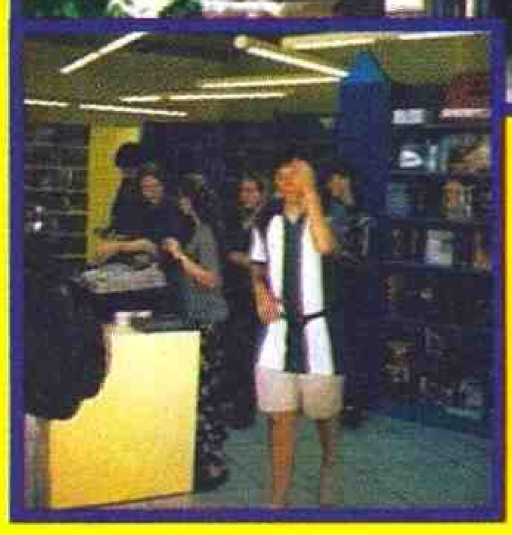
PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA PER L' ITALIA
tel. 02 / 29.52.42.56

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI NUOVI PREZZI

PERGIOCO CRESCE
ADESSO C'E'
UN NUOVO NEGOZIO
PERGIOCO A LUGANO

La gamma di Pergioco. Le novità. La scelta. Nel cuore della splendida Lugano, al Maghetti, in centro.

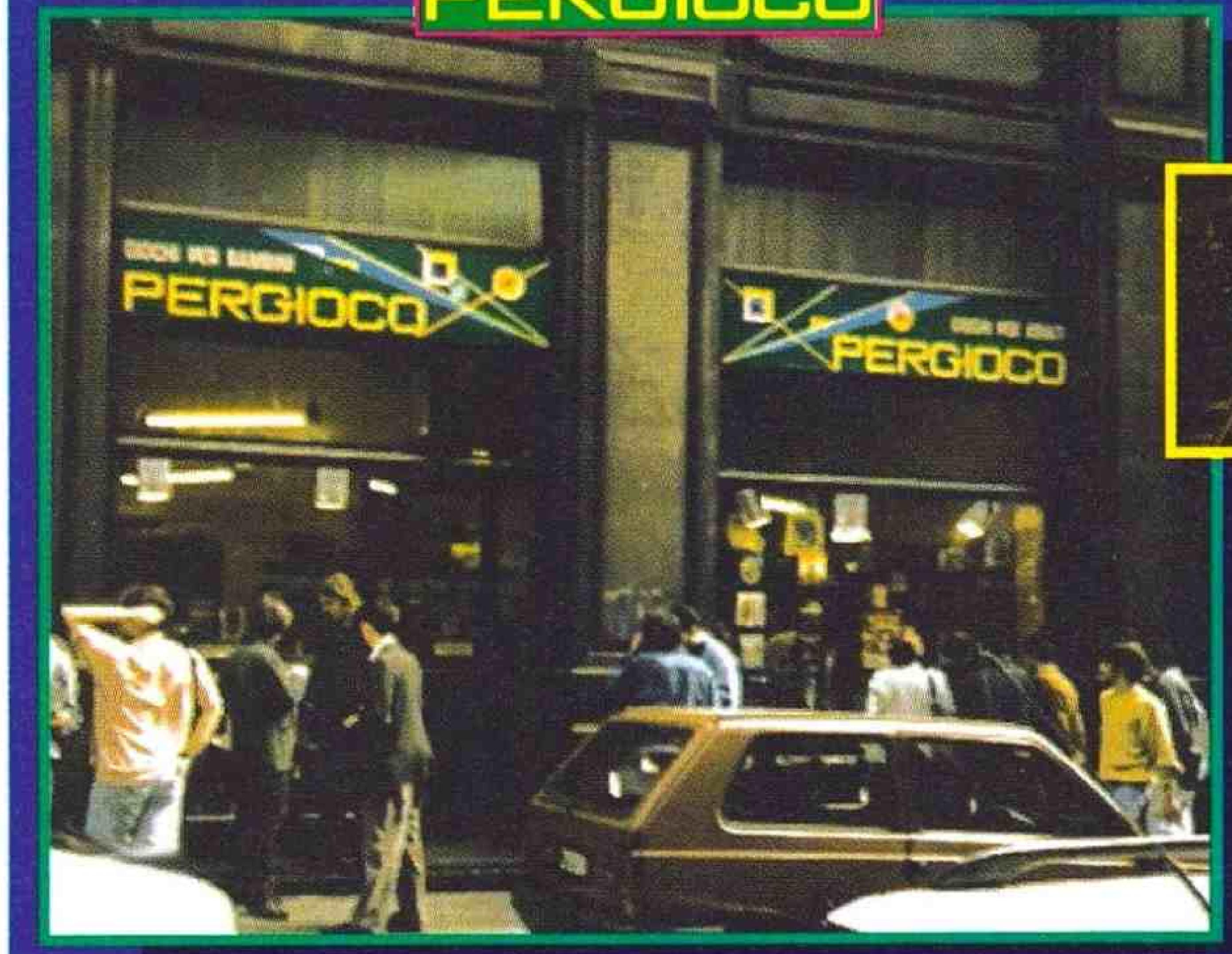


LUGANO (CH)
Quartiere Maghetti 20
tel. 091 / 213848

CD ROM - floppy
CONSOLEGAMES
MAGIC E CARDGAMES
MINIATURE
GIOCHI DI RUOLO
BOARDGAMES
WARGAMES - RIVISTE

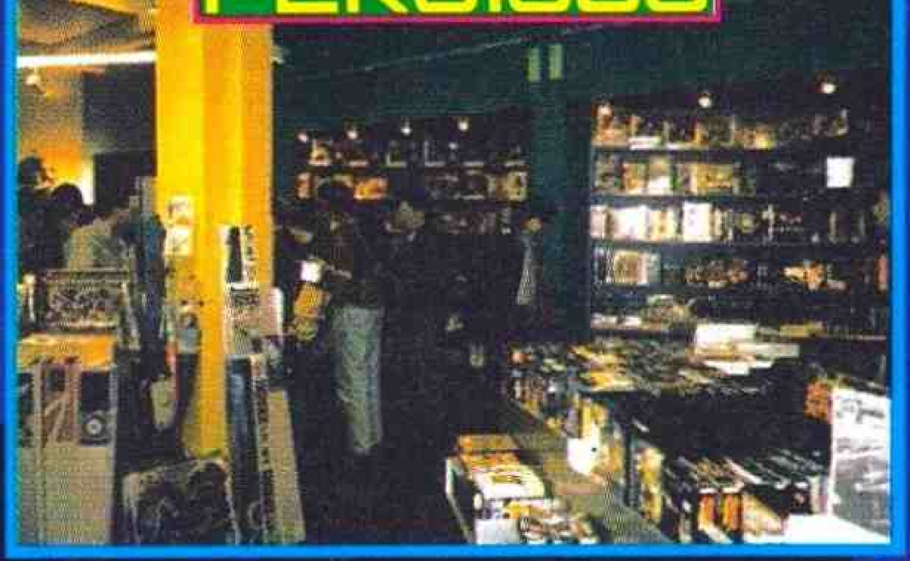
PERGIOCO DOVE

PERGIOCO



MILANO via San Prospero 1
MM1 Cordusio, angolo via Dante

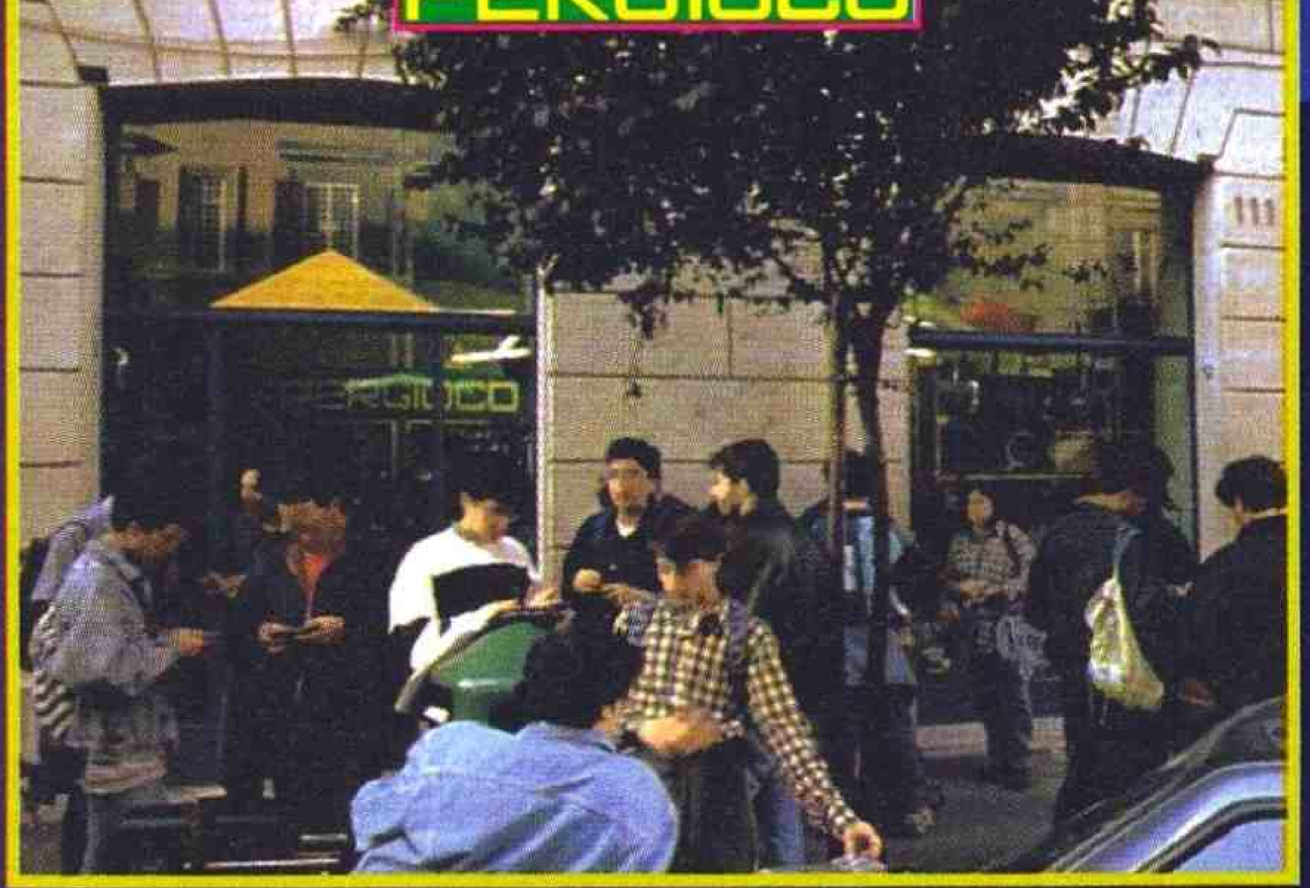
PERGIOCO

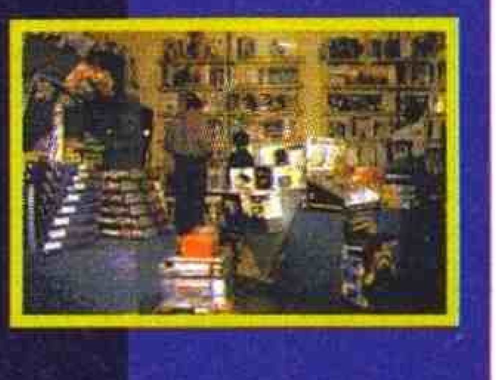


Vedi l'insegna,
scendi lungo la scala,
oltrepassa il portone rosso,
entra nel dungeon di PERGIOCO.

MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima, angolo via Plinio

PERGIOCO





ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano, Quartiere Prati

NEI SOFT® center

LEADER
DISTRIBUZIONE

SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ♦ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Passeri - Via Nicola Fabrizi 28 - PESCARA ♦ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.

CALABRIA: Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS). ♦ Southware Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.

CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ Elettronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ♦ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ♦ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ♦ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ♦ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ♦ NE.MI. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ♦ Seganintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

EMILIA ROMAGNA: Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ♦ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C..Mayer 85 - FERRARA ♦ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Maria -Via Comandini 60/B - Cesena (FO) ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ♦ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ♦ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA

FRIULI VENEZIA GIULIA: SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ♦ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ♦ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE). ♦ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ♦ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ♦ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ♦ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)

LAZIO: Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ♦ Centro diffusione Grandi Marche Via Valbondione109/7- ROMA ♦ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ♦ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ♦ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ♦ ♦Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ Giocofollia - Via Parma 5 - ROMA ♦ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ♦ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbrecciano 70/B - ROMA.

LOMBARDIA: Consult and Trade - V.le Oriano 18 - TREVIGLIO (BG) ♦ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ♦ Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ♦ Plug & Play - Via S.Caterina 94 - BERGAMO ♦ Tintori Enrico - Via Broseta 1 - BERGAMO ♦ Aurea - Via Rose di Sotto-93 - BRESCIA ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Pierrot Lunaire - Via Cremona 150 - BRESCIA ♦ TC Store - Via V.Emanuele - BRESCIA ♦ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ♦ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ♦ Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO PIEVE DELMONA (CR) ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 -MANTOVA ♦A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ♦ Arca - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONE (MI) ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Bidiemme - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ♦ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ♦ Demo Giocattoli - Largo S.Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ♦ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ♦ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ♦ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ♦ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ♦ Infoteca - Via Saronnese 16 - LEGNANO (MI) ♦ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ♦ King Games Piazza Unità D'Italia 3/e - VIMERCATE (MI) ♦ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ♦Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ♦ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ♦ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ♦ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ♦ Tutto Software - Via V.Monti - MELEGNANO (MI) ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ♦ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ♦La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ♦ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ♦ S.F. Informatica - Corso Cairoli 57 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ♦ Giochigarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ♦ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ♦ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ♦ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)

MARCHE: CD Office - Via Martiri Della Resistenza 66 - ANCONA ♦ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ♦ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ♦ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 7/9 - SFORZACOSTA (MC).♦ Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ♦ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.

PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ♦ Elettronica sas- Corso Fiume 33 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

PUGLIA: CD Bari - Via Capruzzi 128 - BARI ♦ Computer Shop - Via Galli 17 - BARLETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARLETTA ♦ Williams Computer Center - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ♦ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA

SARDEGNA: Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI.

SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Electromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/b PALERMO ♦ ITI - Via S.Corleo 6 - PALERMO ♦ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ♦ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ♦ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ♦ G.G.M. SERVICE - Via Epicarno 19 - SIRACUSA.

TOSCANA: Abaco - Via Borgo Albizi 56/r - FIRENZE ♦ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ♦ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ♦ Cherici - Via F.Baracca 2 - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ Hobbytronics - Via Corridoni 15/a - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via S.Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAIORE (LU) ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Tecninovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ♦ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ♦ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).

TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Electronia - Via Portici 1 - BOLZANO ♦ Kontschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ Eldom - Via Brennero 394 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).

VENETO: Adriatica Casa - Via Medaglie D'Oro 59 - BELLUNO ♦ Bit Shop Computer - Via D.Manin 43 - PADOVA ♦ Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 -PADOVA ♦ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ♦ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ♦ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMI (TV) ♦ Computer shop -Centro comm. I Giardini del Sole - Castelfranco (TV)♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratiguori 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 -PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE)) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ♦ Aster Market - Via Marinoni 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ Console shop-Gall. S. Lorenzo11/13- VICENZA ♦ Megabyte 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 - VICENZA♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ♦ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

SEGA
MEGA DRIVE
Pete Sampras Tennis '96
IL COLPO VINCENTE DELL' ESTATE
SFIDA I CAMPIONI DI TUTTO IL MONDO SULLE SUPERFICI PIU' VARIE: ERBA, CEMENTO, TERRA BATTUTA, CASA TUA.
SBIZZARRISCITI NEI COLPI PIU' SPETTACOLARI.
MIGLIORA DI TORNEO IN TORNEO FINO A BATTERE PETE SAMPRAS.
MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO
Sportsmaster™
NUMBER ONE PLAYERS
Codemasters™
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
LEADER
DISTRIBUZIONE
NUMERO VERDE
167 - 821177
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.
CADARIO

empire® INTERACTIVE

BRAINDEAD 13

SATURN, PSX, JAGUAR CD, MEGA CD

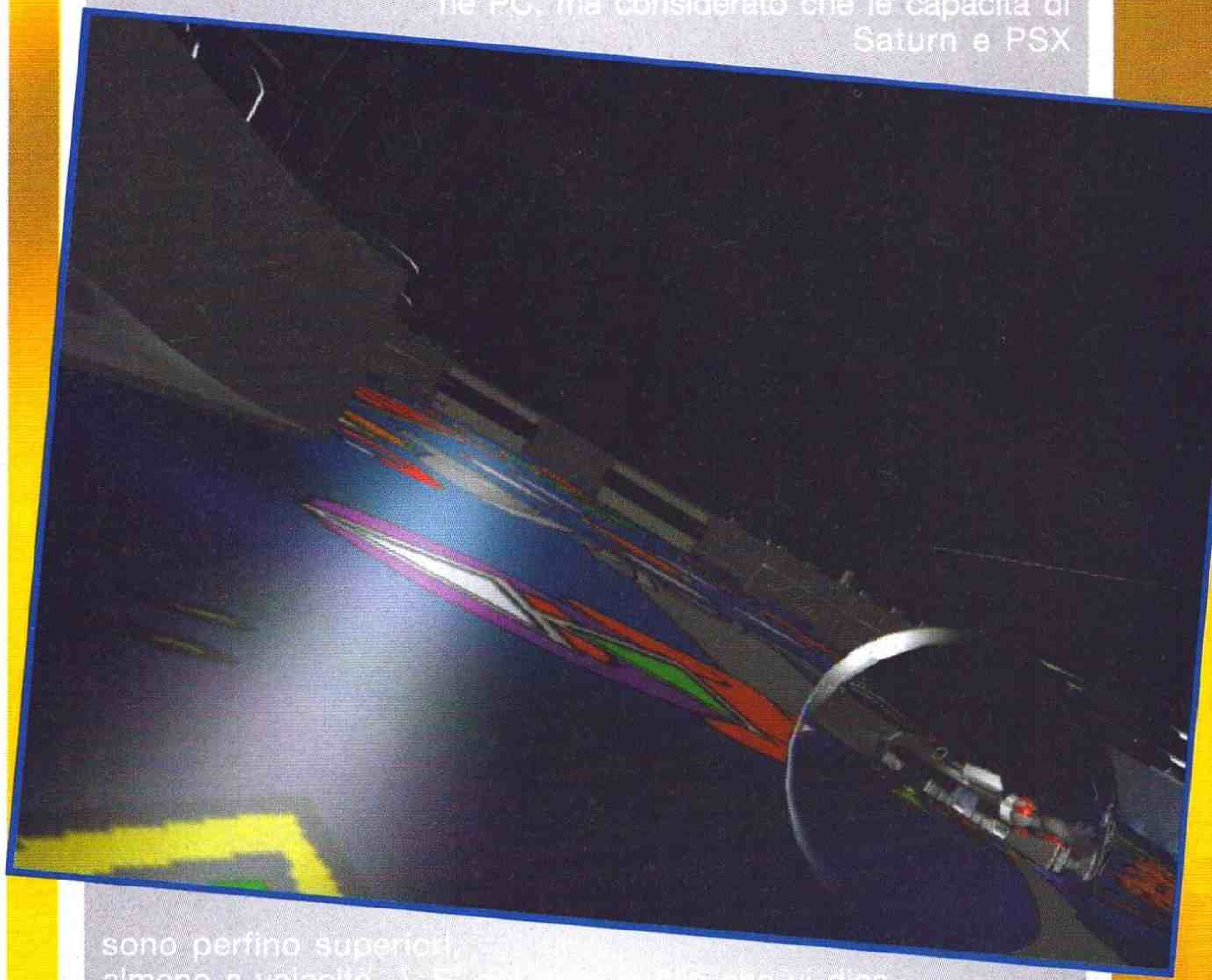
Ueillallà, quanti formati, come mai? E' presto detto, la conversione non costa più di tanto a quelli della Empire, o meglio a quelli della Readysoft (cominciate a intuire qualcosa?), visto che non si tratta di altro che dell'ennesimo lasergame prodotto dalla casa inglese, sulla scia dell'ormai dinosaurico Dragon's Lair. A dire il vero alla Empire sostengono che non si tratta proprio della stessa cosa, lo stile dell'avventura è non lineare, non si schiatta semplicemente sbagliando la mossa e a diverse mosse corrispondono diverse situazioni di gioco, ma in effetti non si tratta altro che del solito cartone animato

con le mosse da scegliere al momento giusto, e più di tanto non si può pretendere. Se vi piace il genere Braindead 13 sembra ben fatto: la storia è quella di un ragazzo imprigionato in una specie di castello degli orrori e sia i disegni, di discreta qualità, che la storia tutta hanno uno stile molto divertente, un po' da film horror di serie B degli anni '50.

PRO PINBALL - THE WEB

SATURN, PSX

E chi si aspettava che, picchiaduro a parte, fossero i flipper i giochi più gettonati tra gli sviluppatori PSX e Saturn? Sembra strano ma siamo già a quattro flipper, uno più simpatico dell'altro. Se il Tilt della Virgin sembra il massimo del realismo anche questo Pro Pinball si difende bene. Anzi, per la precisione dovremmo dire "questi", visto che quella dei Pro Pinball sarà una serie di Flipper, di cui questo The Web è solo il primo esemplare. Dal punto di vista tecnico la Empire si vanta di una risoluzione di 1025x768 con animazioni a 60 frame al secondo (penso che parlino della versione PC, ma considerato che le capacità di Saturn e PSX

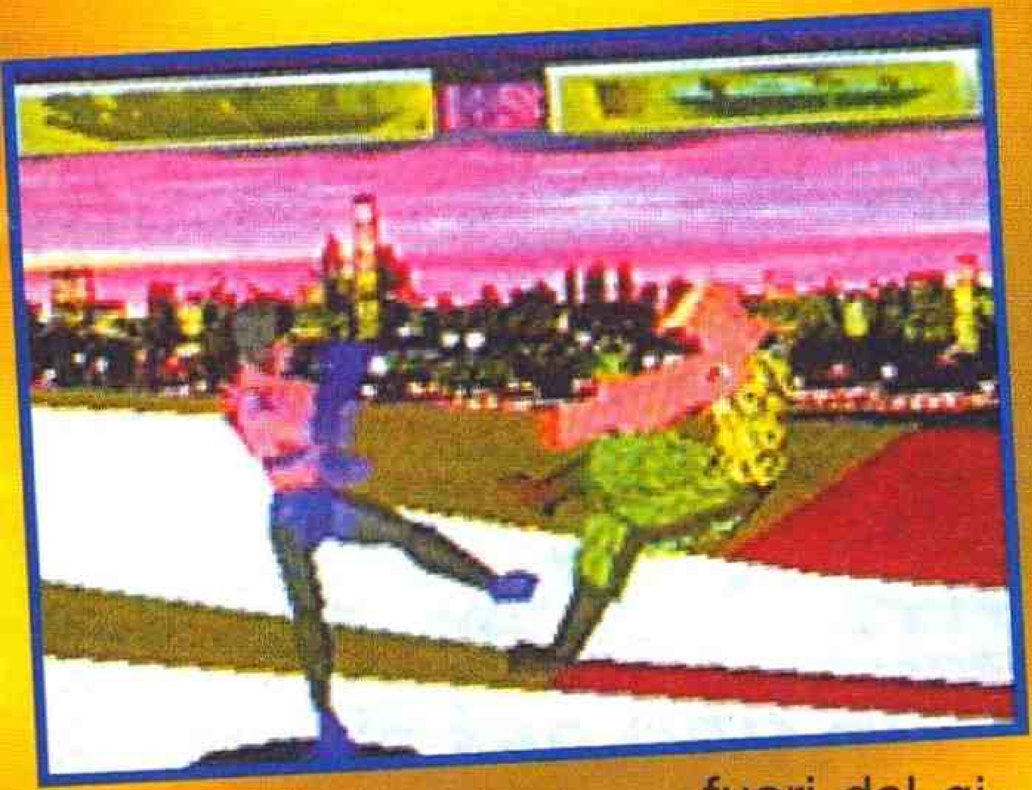


sono perfino superiori, [illegible] almeno a velocità...). E' [illegible] che vi dica che il flipper è stato [illegible] Silicon Graphics e dispone di diverse visuali di gioco. [illegible] è stato inserito tutto quanto era umanamente possibile: [illegible] rampe, magneti, fionde, e

un sacco di altri aggeggini di cui non conosco neanche il nome, e ancora opzioni come un multiball con sei palline, diverse modalità di gioco non meglio specificate e una quantità di sotto-giochini. Se ci aggiungete anche 20 musiche belle cattive e voci digitalizzate sembra promettere bene, peccato che si tratti di un solo flipper al posto dei quattro o cinque inclusi in molti altri giochi di questo tipo.

ATARI

Qualcosa si muove anche all'Atari. La console, probabilmente lo saprete già, è adesso importata ufficialmente anche in Italia, cosa che gli permette di avere una buona distribuzione ma soprattutto di abbassare notevolmente i prezzi (la trovate a mezzo milione, gioco incluso) e contrastare almeno su quel campo l'arrivo di Saturn e PSX. Sì, perché come titoli la console continua a non convincere del tutto: a parte alcuni casi come il simpatico Rayman e qualche altro giochino annunciato la console di Sam Tramiel sembra ancora tagliata



fuori dal giro delle "grosse licenze", senza riuscire a impensierire le nuove console, ma senza riuscire a fare una efficace concorrenza al consolidato mercato dei 16 bit.

Ci sono in arrivo, entro la fine dell'anno diversi giochi, RUINER, l'immancabile flipper, ULTRA VORTEX, il picchiaduro alla Mortal Kombat, DEFENDER 2000, BREAKOUT 2000, FLIPOUT, uno strano puzzle game, GOTCHA, altro gioco dal concept decisamente originale, SUPER BURN OUT, il vecchio gioco di corse in moto, BRETT HULL, l'hockey, WHITE MAN CAN'T JUMP e CHARLES BARKLEY, due giochi di basket e infine FIGHT FOR LIFE. Si tratta nella maggior parte dei casi di giochi sviluppati internamente dall'Atari, ma sono annunciati prossimamente giochi del calibro di MORTAL KOMBAT 3, NBA JAM TOURNAMENT EDITION e PITFALL, oltre a diversi giochini che sembrerebbero interessanti: SKYHAMMER, una specie di Descent, PHASE ZERO, uno shoot 'em up in ambiente Voxelspace come Comanche, ZERO 5, POWER DRIVE, il gioco di rally già visto su MD e SNES, oltre a diversi nuovi giochi per l'unità CD.

ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS

JAGUAR

Se devo essere sincero il concetto del gioco non mi è del tutto chiaro: tutto quello che so è che bisogna fermare una manciata di pinguini mutanti con l'aiuto di strani macchinari alimentati a Gremlin. Non molto ma abbastanza per dire che si tratta di un gioco bello fuori di cranio: pieno di pinguini vestiti da Marylin Monroe, Elvis, Robin Hood, Village People (!) e chi più ne ha e più ne metta. L'aspetto è simpatico e il gioco sembra abbastanza divertente, un concept originale in cui, dicono all'Atari, hanno curato particolarmente la giocabilità e il divertimento. Vedremo.

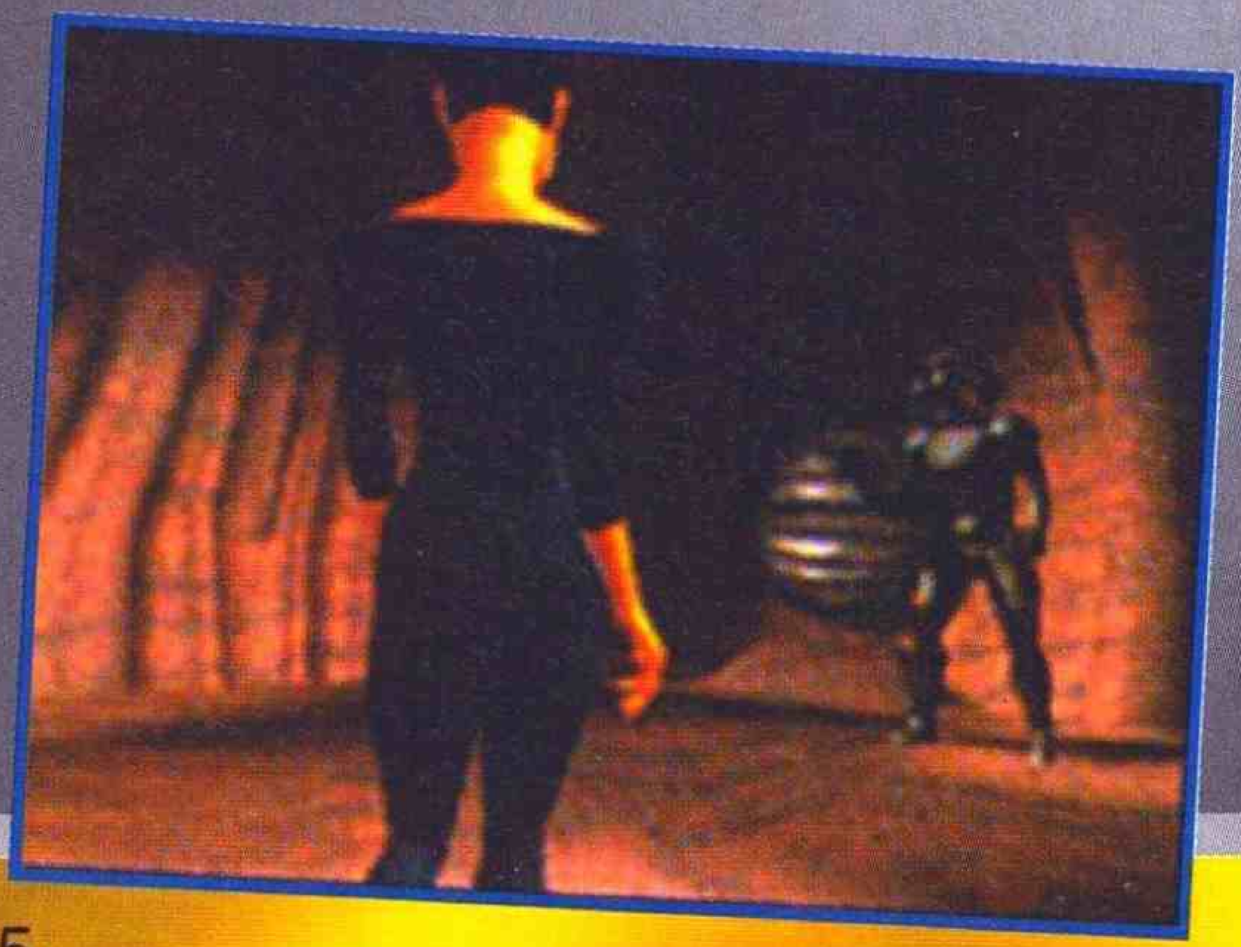
HIGHLANDER

JAGUAR CD

Il gioco non è basato direttamente sul film, ma sul cartone animato tratto dal film, con una storia leggermente diversa. Lasciando perdere gli antefatti, vi trovate a dover liberare il vostro clan dalla prigionia e il mondo intero dal dominio di Kortan, il più potente degli immortali, l'unico che non si sia votato a una vita di pace. Il gioco è un'avventura dinamica che ricorda un po' Alone in the Dark nello stile, con il personaggio da voi controllato in grafica poligonale, e i fondali invece renderizzati, il tutto visualizzato da diverse angolazioni. Come in Alone in the Dark oltre alla componente d'avventura c'è quella arcade, con i combattimenti, e se non vi darete da fare scoprirete ben presto che tanto immortali, dopo tutto, non siete. Un giudizio sul gioco è decisamente prematuro, ma almeno all'Atari sembra che si siano dati una svegliata: da quel poco che si sa Highlander sembra un gioco un po' più ad ampio respiro rispetto ai soliti giochini pubblicati finora, a nostro avviso inadatti a una console della nuova generazione; speriamo che il buon Sam Tramiel si sia accorto che la scena dei videogiochi è un po' cambiata dai tempi del VCS.

CD-ROM

Il CD è ormai disponibile anche in Italia, e sono diverse le uscite annunciate per Natale, con molti titoli che girano anche sulle altre console. Ci sono gli ormai noti MYST, strana avventura grafica, e CREATURE SHOCK, shoot 'em up davvero impressionante sotto l'aspetto grafico. E ancora BALDIES, un mix fra Populous e Lemmings, lo shoot 'em up SOUL STAR, il picchiaduro PRIMAL RAGE, BATTLEMORPH, una riedizione del non eccezionale Cybermorph, ma soprattutto il promettente VARUNA'S FORCES, il gioco che, in teoria, dovrebbe dimostrare di cosa è veramente capace il Jaguar con il CD: una quantità di animazioni per una piccola odissea su CD. L'unico neo è che il prezzo dell'unità CD da sola si aggira intorno alle 400.000 lire - in questo modo tutto il set arriva ai livelli ai livelli di un Saturn o di un PSX...



OCEAN

Parecchio varia la produzione dei giochi Ocean, che si divide abbastanza equamente tra le versioni 16 e 32 bit. Tra i giochi a 16 bit c'è sicuramente da segnalare la versione SNES e Game Boy di MICROMACHINES 2. Il gioco lo conoscete a memoria, e se non lo ricordate potete andare a leggere la recensione per Mega Drive: si tratta di uno dei titoli più coinvolgenti che potete trovare al momento su console (sempre che abbiate qualche amico con cui giocarlo). Sempre per SNES c'è anche da citare 90 MINUTES, ennesimo gioco di calcio. Che dire? Vi fornisco velocemente qualche dato: 14 squadre internazionali, diverse modalità di gioco, una memoria in cui inserire un database di 32 giocatori con cui creare le vostre squadre preferite, diverse "mosse" che comprendono tuffi, rovesciate, etc. Mirko continua a insistere che probabilmente ci hanno messo dentro anche "Bisteccone" Galeazzi, ma sinceramente ho qualche piccolo dubbio....
Ultima citazione per RAIDEN PROJECT per PSX, già abbondantemente visto e recensito, solo per dire che il gioco verrà distribuito ufficialmente dalla Ocean.

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER

PSX

Ennesimo calcio per Playstation, la fantasia delle software house non finirà mai di stupirmi, sembra quasi che si siano messi d'accordo per pubblicare tutti gli stessi giochi. D'accordo, quello dei giochi calcistici

è un grosso mercato e ognuno fa il suo bravo tentativo di imporsi, ma bisogna anche avere qualche idea originale per risaltare nella massa, e da una prima impressione, sulla carta il gioco della Ocean non ha

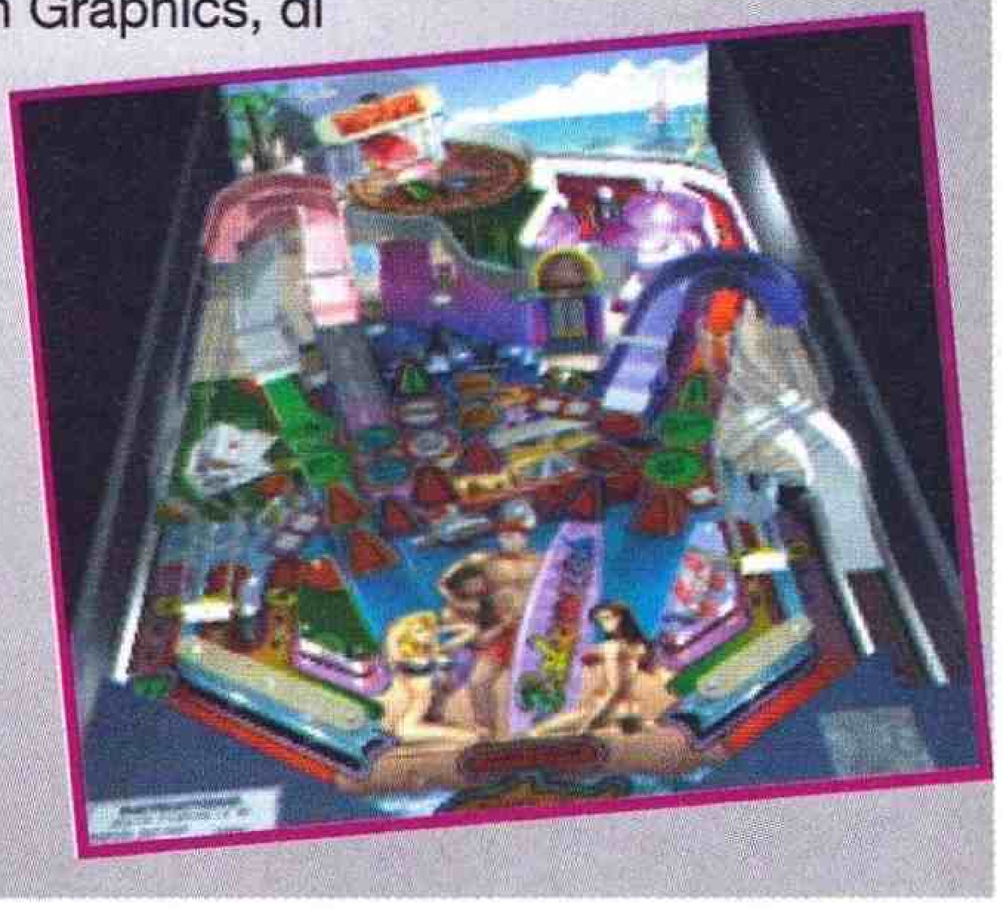
quel qualcosa in più. Certo, il necessario c'è tutto: visuali 3D con tre angolazioni della telecamera (orizzontale, obliqua e verticale), con zoom per una migliore visuale di gioco, 31 squadre internazionali che si possono affrontare in una quantità di tornei diversi, con la possibilità di scegliere le solite opzioni, anche quella di creare le proprie squadre. Il problema è che ICS si trova di fronte alla concorrenza spietata di giochi di navigata esperienza come FIFA o come il calcio della Gremlin, che cerca innovative soluzioni tecniche spingendo il piede sull'acceleratore del realismo totale, cosa che non mi sembra riuscita pienamente alla Ocean. Certo, specie per un calcio, bisogna verificare la giocabilità finale, e ICS sembra ben dotato di colpi con tuffi, colpi di testa e rovesciate, ma lo potremo verificare solo quando uscirà.

WATERWORLD
SNES, MD, GB

Ancora prima di arrivare il mega-kolossal prodotto e interpretato da Kevin Costner è già carne morta, per le critiche che lo hanno bollato come un mezzo bidone. La storia è una favola avventurosa-ecologista su un mondo ormai completamente ricoperto dalle acque, dove i superstiti vivono su città galleggianti minacciate dal pirata Dennis Hopper. Il gioco, in perfetta tradizione Ocean, è un multilivello diviso in tre sezioni fondamentali: una isometrica di combattimento con i pirati, una di esplorazione sottomarina e l'ultima di combattimento sugli atolli. Il gioco dovrebbe essere pronto per i formati a 16 bit entro Natale, ma i programmatori sono già all'opera sulle versioni per le nuove console e, udite udite, anche per il Virtual Boy.

TRUE PINBALL
SATURN, PSX

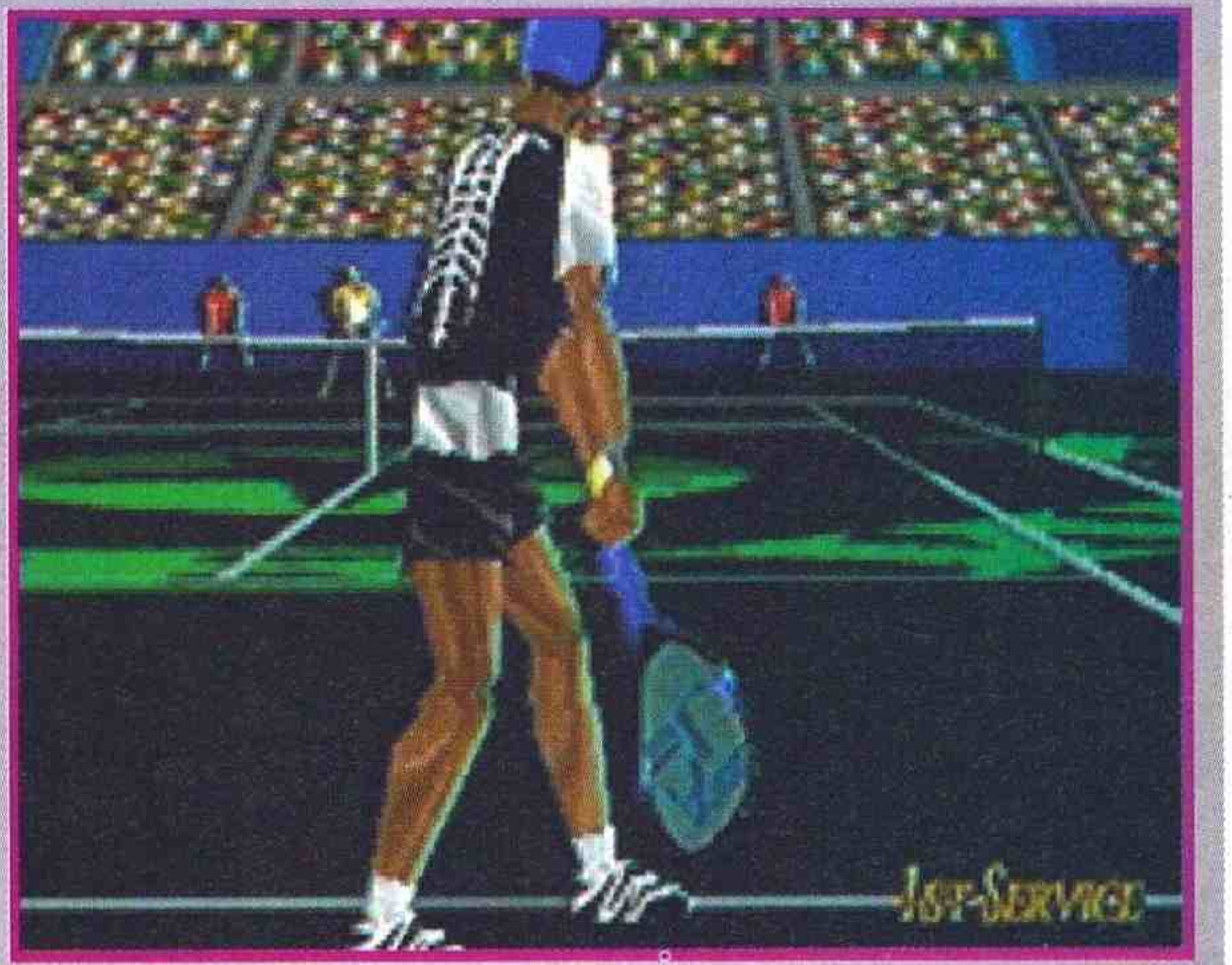
E tre. Questo è il terzo flipper che mi trovo a presentare in queste pagine di news: prima o poi rischiano di esaurire i nomi se vanno avanti di questo passo. Per quanto riguarda i dettagli potete andare tranquillamente a leggervi gli altri articoli: si parla di quattro diversi flipper renderizzati con i soliti computer della Silicon Graphics, di 32000 colori su schermo, di diversi effetti carini come i riflessi del flipper sulla superficie della pallina e un multiball con 10 palline contemporaneamente. Che ne pensate? Assolutamente identico a tutti gli altri? Sembra proprio di sì, alla recensione l'ardua sentenza.



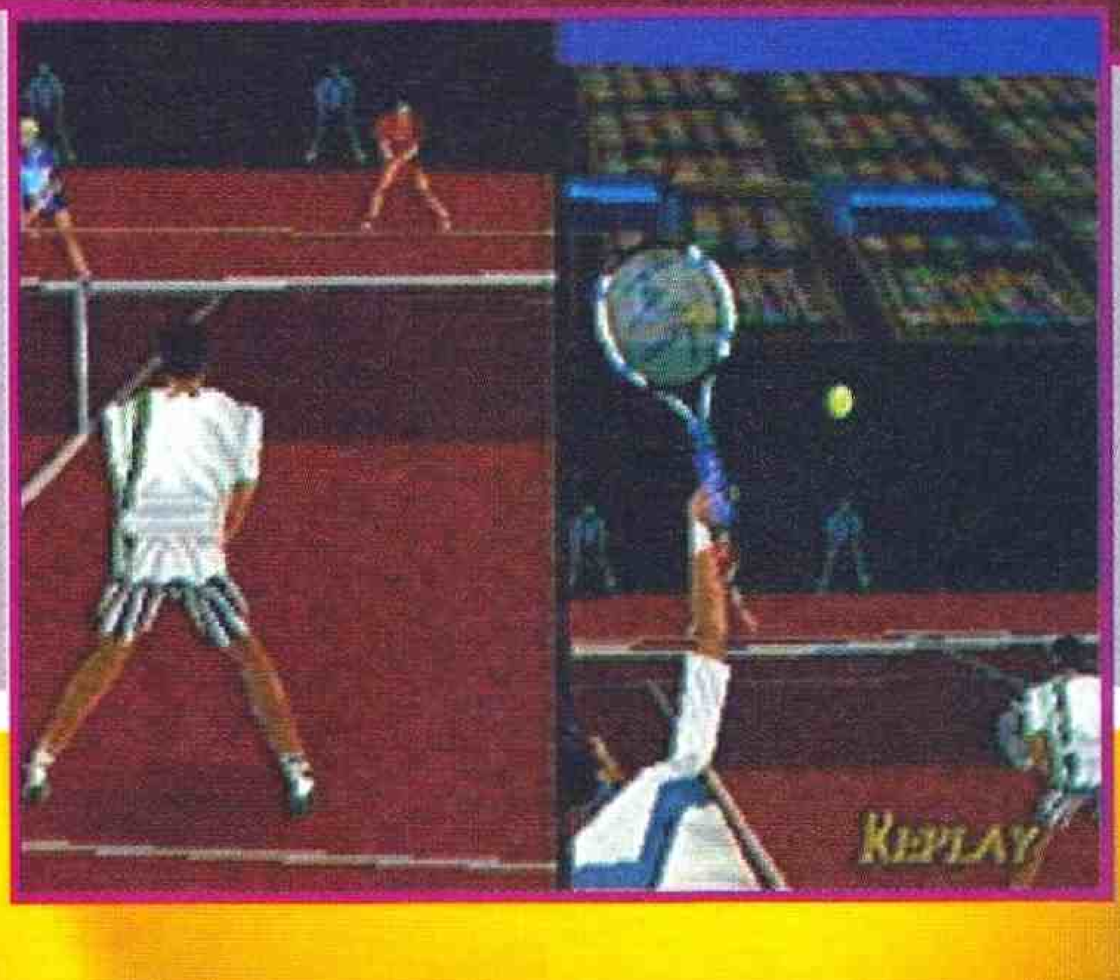
WEAPONLORD
MEGA DRIVE, SNES

Il periodo d'oro dei picchiaduro per SNES sembra essere finalmente finito, anche per questo probabilmente sono ben disposto verso l'ultimo picchiaduro della Namco. Un altro motivo è che, almeno a quanto si riesce a giudicare dalle foto, sembra ben realizzato, merito senz'altro dei due programmatori di Weaponlord che hanno collaborato anche col team di Street Fighter II. Il gioco sembra massiccio: gli sprite sono belli grossi e hanno un look davvero cattivo, merito probabilmente degli spadoni a due mani e dell'equipaggiamento da macelleria che i vari combattenti si portano dietro, altro che calci e pugni. Ci sono anche qui naturalmente mosse speciali e combo, ma il gioco si propone come un picchiaduro dallo spirito un poco diverso dal solito, dovrebbe valere la pena darci un'occhiata...

POWER SERVE
PSX



Ueillallà, mi sembra quasi incredibile, ma quello della Ocean, se non mi sono perso qualcosa, dovrebbe essere il primo e unico tennis in arrivo per Playstation, quasi non ci credo tra la marea di giochi sportivi annunciati. Inutile dire che, dal punto di vista grafico, si tratta del "solito" gioco completamente in 3D con tanto di scaling e visuali multiple che possono spaziare a 360 gradi intorno al campo. Tra le varie opzioni ci sono differenti avversari, superfici, insomma tutto il corredo necessario, compreso lo split screen per la modalità a due giocatori.



ELECTRONIC ARTS BULLFROG

Parecchio ricca la lista delle uscite della Electronic Arts, anche perché al suo interno vi abbiamo aggiunto i titoli di una casa del calibro della Bullfrog, titoli che vengono distribuiti in tutto il mondo dalla EA. A differenza di diverse case che stanno centellinando le notizie sulle loro nuove uscite in attesa di Natale (la Virgin per esempio, che della quantità di titoli annunciati disponeva di informazioni quantomeno succinte), la casa americana ha scoperto le sue carte (in parte, come la serie sportiva, già note) senza troppi problemi.

Tra le uscite più interessanti c'è, per esempio, WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER. Probabilmente la serie la conoscerete già, visto che è già stata convertita per SNES, ma questo terzo episodio, che uscirà per Playstation, ha pochissimo in comune con il mediocre shoot 'em up che abbiamo visto su console. Ci sono tutte le potenzialità perché il gioco sia uguale, e forse anche migliore, della versione PC: ovvero una specie di film interattivo (probabilmente saprete già della partecipazione di Mark Hamill, come protagonista, nel CD) e insieme un simulatore di combattimento spaziale davvero impressionante per completezza e anche giocabilità (anche se forse un po' sopravvalutato ai tempi della sua uscita su PC). Un gran bel titolo, insomma, vedremo come il PSX ovvierà alla mancanza di tastiera e se il gioco ne risulterà menomato.

Se per WCIII avremo parecchio da aspettare, almeno fino a primavera, anche SHREDFEST non è esattamente imminente, si parla infatti di marzo. Ne avevamo già parlato, si tratta del primo (almeno mi sembra) gioco dedicato allo Snowboarding, ma almeno questa volta abbiamo abbondanza di foto con cui sollazzarvi. Discese a parte, il tutto è strutturato un po' come un gioco di corsa: anche qui partite infatti con un equipaggiamento minimo, in gare di periferia, e solo guadagnando denaro e fama con le prime vittorie potrete procurarvi un equipaggiamento decente e accedere alle competizioni più importanti. Per Playstation, naturalmente.

Da ricordare è anche SHOCKWAVE 2 per 3DO. Il gioco in sé non è nulla di particolare, in fondo non si tratta che di uno shoot ' em up in soggettiva, ma la grafica è davvero notevole, e soprattutto è decisamente più interattivo di giochi come Chaos Control. Molto belle tutte le sequenze animate. Per ultimo c'è ancora da segnalare VIEWPOINT per PSX, conversione di un vecchio giochino per Neo Geo. Si tratta di un simpatico shoot 'em up con visuale in prospettiva che ricorda non poco un altro vecchissimo classico, Zaxxon.

TIME COMMANDO

PSX

Dubito molto che qualcuno di voi possa aver sentito parlare della Adeline, così come del suo primo gioco, Little Big Adventure, ma su PC il gioco si è attirato non pochi elogi, sia per l'interessante stile di gioco, un'avventura dinamica, che per lo stile grafico, tutto in 3D renderizzato, che ha lasciato tutti a bocca aperta. Adesso la Adeline ci riprova, e questa volta il suo nuovo Time Commando, sarà disponibile anche per Playstation.

Il futuro in cui è ambientato Time Commando è un'epoca di avanzatissime tecnologie, figuratevi che per superare l'ultimo limite alla velocità degli ultimi processori, la velocità della luce, si è arrivati a utilizzare warp dimensionali per trasferire il processore in dimensioni parallele in cui il tempo scorre più velocemente. Il sistema non è ancora perfetto, ed è così che può capitare che un povero tecnico di computer si ritrovi sbalzato da un'epoca storica all'altra (dieci, per la precisione, che vanno dalla preistoria, all'Europa Medioevale, al Giappone dei Samurai, al selvaggio West...) tentando di salvarsi disperatamente lo scalpo.

Be', tutto questo signor antefatto per trovarci niente di più che un gioco alla Commando, ovvero, per chi non se lo ricorda, uno shoot 'em up con visuale dall'alto, in cui il nostro personaggio dovrà utilizzare le armi che l'epoca gli consente e massacrare tutto quanto gli si presenta davanti, sperando di non capitare davanti a qualche suo avo...

Il gioco potrà essere abbastanza convenzionale, ma la grafica non lo è di certo. L'Adeline fa sfoggio della sua esperienza riempiendo il gioco di personaggi e armi 3D rappresentati in maniera estremamente realistica, con texture mapping, ombreggiature e illuminazioni calcolati in tempo reale (inutile dire che i fondali invece sono stati precalcolati su un Silicon Graphics). Le foto che vedete qui si riferiscono alla versione PC, ma potete già farvi un'idea di quello che vedrete su Playstation a novembre...

I giochi della Bullfrog non sono invece numerosissimi (anche perché dalle press release è misteriosamente assente il bellissimo Syndicate che pure, ne sono certo, è in preparazione per Playstation: pretattica natalizia anche questa? Mah!), ma tutti di ottima qualità. Del resto la Bullfrog è una delle migliori case presenti sul mercato PC, finora rimasta un po' al di fuori del "giro delle console" (Populous a parte) ma attirata dalle capacità di macchine come Saturn e PSX. Quella delle case di software che normalmente si dedicano allo sviluppo di software su CD per PC, che passano i loro giochi anche su console sta diventando quasi un'abitudine ormai, un segno evidente che con Saturn e PSX le console si sono avvicinate di molto al mercato dei computer. E finché questo ci porta titoli come Hi-Octane, Theme Park e Magic Carpet, dei veri e propri classici, la cosa non ci può che fare piacere.

MAGIC CARPET
SATURN, PSX

Magic Carpet lo ricorderete sicuramente: è un paio di mesi, ormai, che non perdo occasione di ricordarvi che dovrebbe uscire a novembre per Saturn e Playstation. Ai più smemorati ricordo per l'ennesima volta che si tratta di un'originale "simulatore di tappeto volante", un gioco che affianca a interessanti soluzione tecniche per la grafica tridimensionale (a tutt'oggi uno dei migliori "engine" visti su PC) diversi tocchi di classe, una grossa atmosfera e uno schema di gioco semplice (più o meno) e originale. Imperdibile.

HI OCTANE
SATURN, PSX

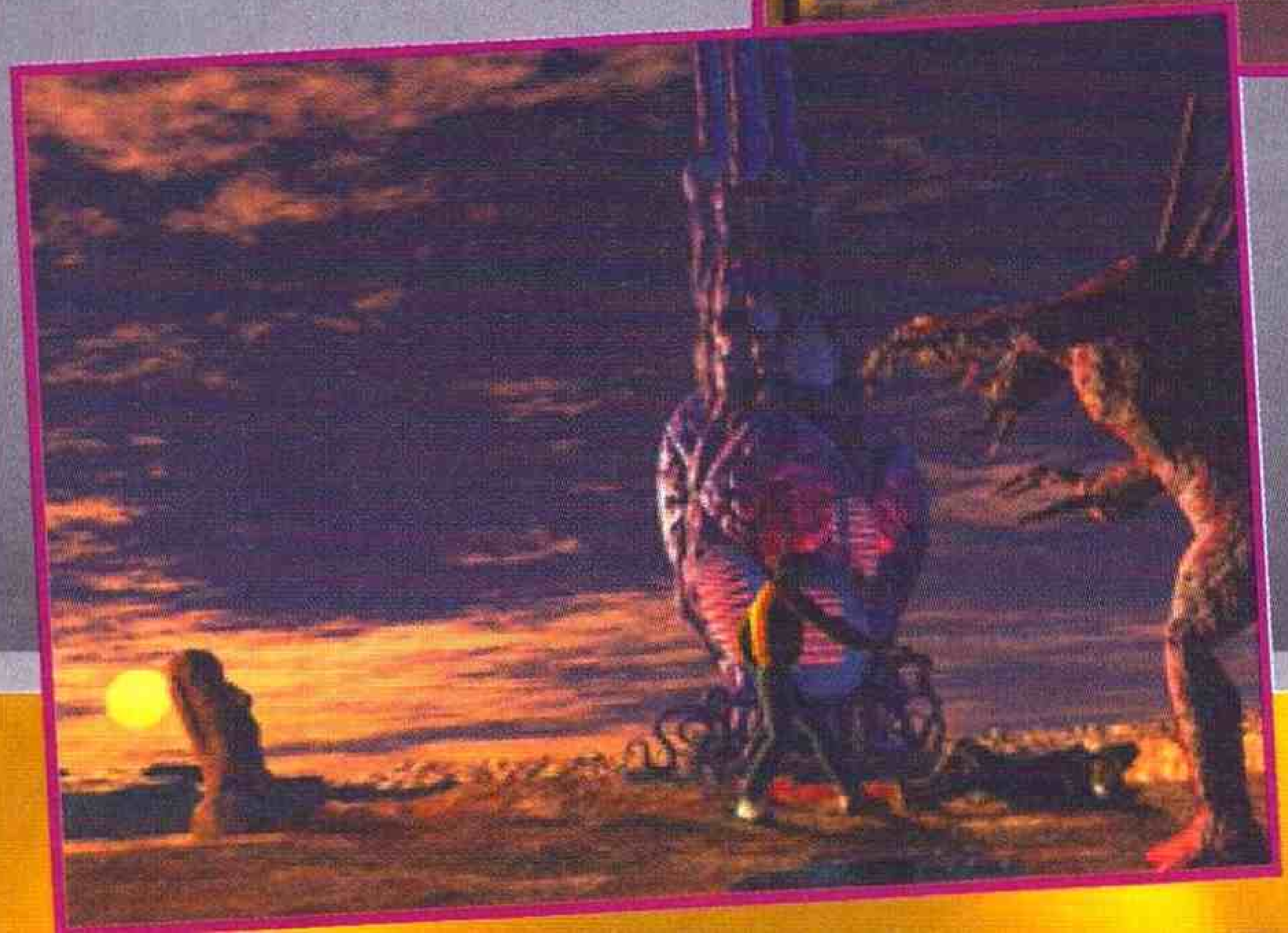
E' forse il meno conosciuto tra i tre titoli della Bullfrog. Si tratta del primo esperimento della casa nell'ambito dei giochi di pura azione. Hi Octane è infatti una corsa di macchine, con visuale in soggettiva e una grafica in 3D davvero notevole su PC e che promette di essere perfino migliorata su Saturn e PSX grazie alla loro avanzata gestione di oggetti tridimensionali. Non si tratta comunque di un clone dei vari Ridge Racer o Daytona, ci sono un paio di piccolissime differenze, come quel piccolo lanciamissili e quel mitragliatore sopra il cofano della vostra macchina. Hi Octane è infatti una corsa assolutamente senza regole e vi permette di fare tutto quello che avete sognato di fare con la vostra Uno: sfrecciare a 200 miglia all'ora attraverso città e deserti devastando a cannonate tutto quello che non riuscite a superare (quello che fa Max, solo che lui, in mancanza di un cannone, prende a sportellate gli avversari... NdAlex). Lo scopo è solo uno: arrivare per primi al traguardo. Ci sono diversi veicoli, un piccolo arsenale di armi da selezionare, diversi scenari e, naturalmente, diverse modalità di gioco per tutti i gusti: per i pacifisti, i guerrafondai, i maniaci e quelli che tengono il modellino di Mururoa sulla scrivania.
Oltre alle varie opzioni presenti sull'originale sono state aggiunte un paio di cosette per le versioni console: anzitutto la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split screen (essenziale) e poi un paio di altre opzioni come il torneo a otto e la possibilità, nel Death Match, di selezionare il numero di vite a disposizione per rendere il gioco sempre più simile a uno shoot 'em up.

THEME PARK
SATURN, PSX

Anche Theme Park dovrebbe ormai essere una faccia nota con le nove diverse versioni uscite fino a oggi (dieci se consideriamo anche la versione SNES che uscirà proprio questo mese). Fa parte, a grandi linee, del filone dei Sim City, magari un po' meno tecnico e più abbordabile del grande classico Maxis. Vi trovate infatti a gestire in tutto e per tutto un parco di divertimenti, dalla sua costruzione alla sua gestione, attrazione per attrazione. A dirsi così sembra insulso, ma se ha riscosso un tale successo ci sarà pure un motivo. Le versioni Saturn e PSX, che dovrebbero uscire a ottobre in Inghilterra, non aggiungono nulla al gioco vero e proprio, a parte la qualità grafica e le animazioni renderizzate presenti anche nella versione originale PC. Da segnalare che su PSX è stata aggiunta un'opzione extra, che non è presente in nessun'altra versione, che vi permette di fare due passi attraverso il parco da voi costruito, che viene renderizzato in tempo reale su PSX, giusto per vedere che aspetto avrebbe "dal vero" il vostro piccolo parco di divertimenti.

FADE TO BLACK
PSX

Sic! Immagino che gli appassionati di Flashback siano veramente parecchi (dopo tutto questo tempo è ancora uno dei miei platform preferiti). A tutti loro non farà molto piacere sapere che per riuscire a mettere le mani su Fade to Black, il seguito delle avventure di Conrad B Hart, dovranno acquistare un bel PC (per il quale il gioco è appena uscito) o aspettare fino a settembre dell'anno prossimo per la conversione Playstation. Sinceramente non riesco a spiegarmi il motivo di cotanto ritardo, ma anche se avremo certo occasione di riparlarne più avanti volevo cominciare a darvi già un'idea del gioco. Questa seconda avventura è ambientata sulla luna, dove una razza aliena sta tenendo prigioniero il nostro Conrad. Anche questo Fade to Black sarà un misto tra azione e strategia, ma la Delphine promette una storia molto più ricca e varia; inoltre il gioco e realizzato completamente in 3D, a differenza del vecchio Flashback, con fondali statici, personaggi in 3D e diversi altri oggetti tridimensionali con cui il giocatore può interagire. Buona attesa.



ROAD RASH

PSX

Come, ancora Road Rash? Dopo tutto questo tempo, e tutte le versioni del gioco finora uscite, comincia a diventare davvero pesantuccio. L'idea di una corsa in motocicletta assolutamente libera, anche in quanto a colpi bassi, mazzate e scorrettezze di ogni genere è simpatica, ma così come realizzata in Road Rash non mi ha mai esaltato particolarmente. L'ultima versione, quella 3DO era, tra l'altro, notevole tecnicamente, ma come gioco risentiva un po' del peso della sua età. Forse alla Electronic Arts se ne sono accorti nel preparare la versione Playstation e hanno cercato di riparare in qualche modo. Il gioco in sé è rimasto invariato, ma Road Rash PSX è diventato una specie di mix tra un video musicale e un videogioco, a quanto ha capito dalla press release. Oltre ai filmati di corse già visti sulla versione 3DO la Electronic Arts ha ingaggiato sei gruppi rock "alternativi" per realizzare la colonna sonora del titolo e ha anche incluso alcuni spezzoni di video. La maggior parte dei gruppi sono semi sconosciuti: Paw, Swervdriver, Therapy, Monster Magnet e Hammerbox, ma per farvi capire il genere vi cito anche i più famosi Soundgarden che, a quanto mi dicono, sono davvero bravini (inutile dire che MAO si getterà sul CD non appena arriverà in redazione, fosse anche solo per le musiche). A novembre vedremo se saranno sufficienti a ridare fiato a un gioco un po' spompato...

FIFA SOCCER '96

SATURN, PSX, 32X, MEGA DRIVE, SNES

Sì, lo so: dei giochi della serie sportiva della EA abbiamo già parlato il numero scorso, ma ci sono un paio di aggiunte da fare sulle scarnissime informazioni giunte due mesi addietro, quanto basta per riprenderli velocemente in questi box. Anzitutto le versioni sono tutte quelle sopra elencate, e il gioco uscirà per novembre. Per quanti riguarda le informazioni comuni a tutte le versioni ci sono le stesse opzioni per determinare la formazione, la tattica di gioco, etc, con una scelta di 300 squadre aggiornate a quest'anno. Si tratta insomma dello stesso gioco che avete imparato a conoscere dal '93 ad oggi, anche graficamente dovrebbe essere cambiato poco o niente per le versioni a 16 bit.

I cambiamenti più impressionanti sono per Saturn e PSX: per le nuove console la EA ha sviluppato un engine grafico dedicato, quello che ha chiamato "Stadio Virtuale". Be', penso che le foto parlino da sole: tutto in 3D con la telecamera che può spaziare tra una quantità di visuali per farvi sentire sempre più "in mezzo" al gioco.

NHL '96

SATURN, PSX, 32X, MEGA DRIVE, SNES

Anche NHL è stato completamente ridisegnato per le nuove console, 3D e nove diverse visuali di gioco da scegliere per la partita. Grafica a parte il gioco è aggiornato al 1995 per quanto riguarda le formazioni e le statistiche, ma consente anche, in tutte le versioni, di creare nuovi giocatori e di scambiarne tra le squadre. L'intelligenza dell'avversario computerizzato è stata adesso completamente riveduta e dovrebbe presentare una sfida più impegnativa. Sempre che vi piacciano i giochi di hockey.

PGA TOUR 96

SATURN, PSX, 3DO, MEGA DRIVE

Ecco un altro cavallo di battaglia della Electronic Arts, il suo golf PGA che puntualmente si rinnova di anno in anno. Non che ne sentissi particolare bisogno: i giochi di golf ormai pullulano su qualsiasi formato, comprese le nuove console Sega e Sony. Per queste ultime versioni c'è l'indispensabile realismo totale, fatto di una quantità di visuali e ambientazione completamente 3D ormai necessari per competere nel campo. Ci sono in particolare da segnalare il Targeting Arc System che vi permette di tracciare un arco della traiettoria prevista dalla pallina, e ancora la telecamera che segue la pallina o può visualizzare la buca da qualsiasi angolazione e ancora abbondanti filmati su gioco e i più famosi giocatori professionisti.

Da notare comunque anche la versione Mega Drive, questa volta completamente rinnovata secondo lo stile 3D che va tanto di moda al momento: quali accorgimenti la EA abbia adottato in particolare, però, non ci è dato per ora di saperlo...

MADDEN NFL 96

PSX

Non lo ripeterò più, visto che per tutti i giochi della nuova serie sportiva EA sono state utilizzate tecniche di realizzazione molto simili, ma anche l'immancabile John Madden usufruirà di uno stadio riprodotto in 3D, visuali in quantità e giocatori renderizzati, anche loro con movimenti catturati dal vero grazie alla collaborazione di professionisti dell'NFL. Ma il football della EA non conta solo sul realismo grafico: non so quanto possa interessare ai giocatori italiani, ma con un CD a disposizione John Madden (per chi non lo conoscesse famosissimo cronista sportivo americano della NFL) si è potuto sfogare abbondantemente, inserendo nel CD commenti per ogni situazione di gioco. Ci sono le tutte le formazioni, con statistiche aggiornate al 94/95, perfino le immagini dei giocatori e la possibilità di scegliere tra più di 240 schemi, tra difensivi e offensivi. Non c'è che dire, se vi piace il genere qui avete tutto quello che potreste desiderare, e se non vi piace... fate come me, ignoratelo esattamente come gli altri venti John Madden usciti fino ad oggi.

SE APRI LA MENTE ALLA POTENZA DI PLAYSTATION POI È DURO RICHIUDERLA.

FAI ATTENZIONE, MOLTA ATTENZIONE. PLAYSTATION È COMPLETAMENTE DIVERSO DA TUTTI I VIDEOGIOCHI CHE HAI AVUTO PER LE MANI FINORA. STIAMO PARLANDO DI POTENZA. DI UNA POTENZA CHE È DI 5 MICROPROCESSORI CUSTOM RISC CON GRAFICA 3-D GENERANTI PIÙ DI 1 MILIONE DI POLIGONI PER SECONDO, COLLEGATI AD UN DRIVE CD-ROM DOPPIA VELOCITÀ. COME LO ACCENDI È UN FLASH ALLUCINANTE. E NELLA TUA STANZA, ALL'IMPROVVISO, HAI TUTTO, SENZA DOVER SPOSTARE I MOBILI. 16.8 MILIONI DI COLORI TI ENTRANO IN TESTA PRIMA DI PASSARE DAI TUOI OCCHI. LA GRAFICA 3-D ANIMATA IN TEMPO REALE TI FA PENSARE CHE NULLA È IMPOSSIBILE. E PROPRIO IN QUEL MOMENTO REALIZZI DI NON ESSERE SOLO IN UN MONDO DIVERSO, MA PROPRIO IN UN'ALTRA GALASSIA, IN UN ALTRO UNIVERSO. E OLTRE A PSICHEDELIZZARTI GLI OCCHI, PLAYSTATION TI TOSTA PER BENE ANCHE LE ORECCHIE MEDIANTE UN "24 CHANNEL CD QUALITY SOUND CHIP" CHE AGGIUNGE AL VIDEOGIOCO UN'AMPIEZZA ED UNA PROFONDITÀ DI SUONO INAUDITI A PROPOSITO DI VIDEOGIOCHI, SEGNATI QUESTO: TUTTE LE TUE MOSSE SEGRETE VENGONO AUTOMATICAMENTE REGISTRATE SULLA MEMORY CARD. A QUESTO PUNTO TI STAI CHIEDENDO SE I GIOCHI SONO ALL'ALTEZZA DI TANTA POTENZA. BEH, RILASSATI, ABBIAMO INCATENATO AL VIDEO I MIGLIORI CERVELLI DEL PIANETA PER SVILUPPARE CENTINAIA DI SUPERADRENALINICI-STRATOSFERICI GIOCHI CHE SPREMONO TUTTA LA POTENZA DI PLAYSTATION. QUINDI, PRIMA DI ATTACCARTI AL JOYPAD, FATTI QUESTA DOMANDA: "MA TUTTA QUESTA POTENZA, LA POSSO CONTROLLARE?" FORSE SI, FORSE NO, COMUNQUE ATTENZIONE: COME ACCENDI PLAYSTATION TI SI APRE IL CERVELLO.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation TM

PLAYSTATION È UN MARCHIO REGISTRATO SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

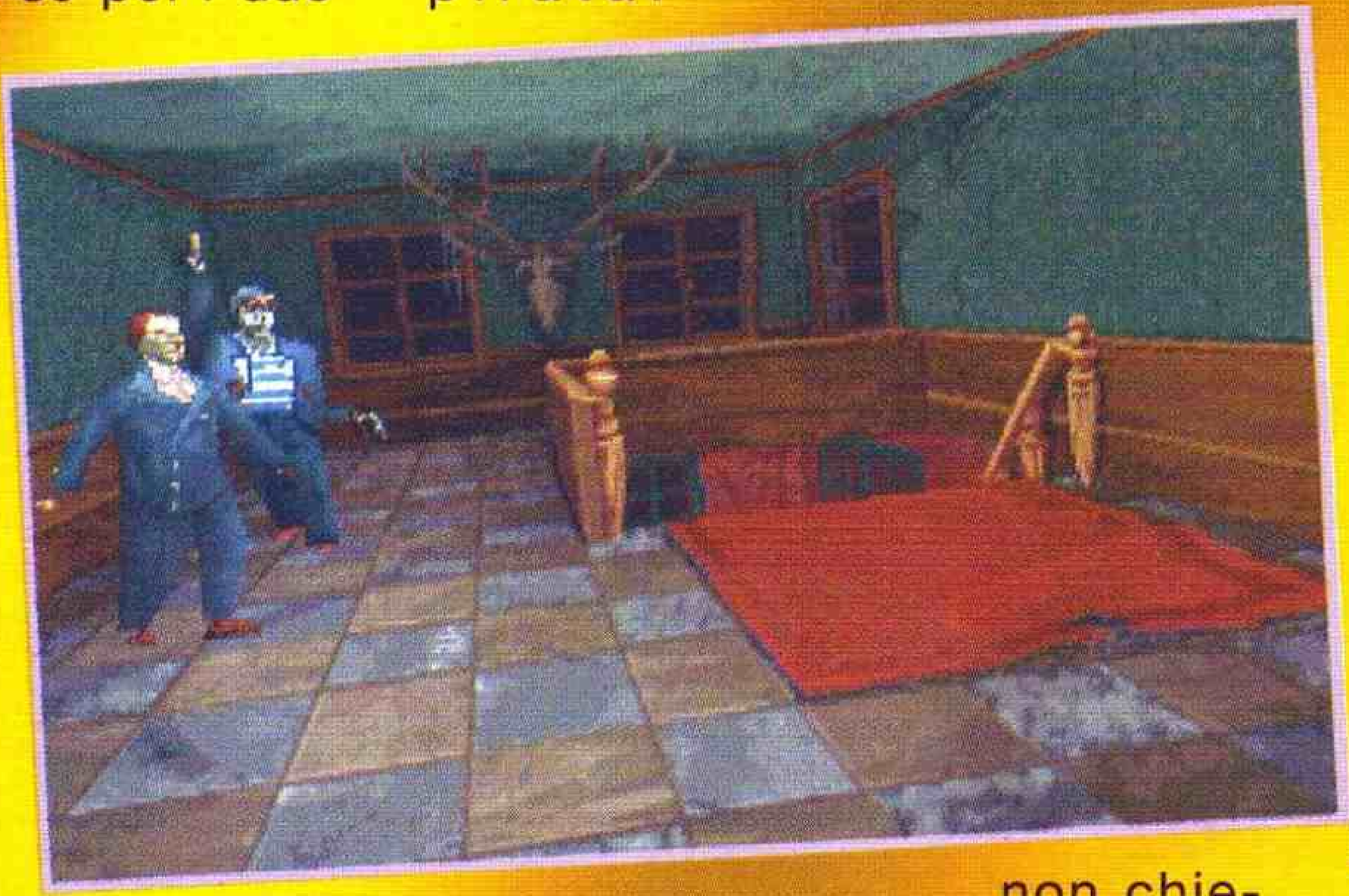
6 linee per ordinare
tel. 02/33000036
NEWEL® srl
computers e videogames
L. 59.000
L. 59.000
OFFERTA!
L. 69.000
L. 69.000
OFFERTA!
L. 169.000
L. 89.000
INTROVABILE!
L. 89.000
NOVITA'
L. 169.000
L. 129.000
L. 129.000
L. 99.000
L. 99.000
L. 99.000
L. 79.000
DISPONIBILE DAL 10/10/95
MORTAL KOMBAT 3
L. 99.000
L. 89.000
L. 119.000
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI - TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA
Via Mac Mahon, 75 - 20125 Milano - Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee) - FAX 02/33000035

OLTRE 1.000 GIOCHI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000
L. 79.000
L. 79.000
L. 89.000
L. 119.000
L. 119.000
L. 119.000
OFFERTA
OFFERTA
CHIAMA PER L'OFFERTA DELLA SETTIMANA!
MORTAL KOMBAT 3
DISPONIBILE DAL 10/10/95
STALLONE SNIPES
DEMOLITION MAN
L. 99.000
Fever pitch soccer
L. 89.000
Ms. PAC-MAN
L. 59.000
Light Crusader
NOVITA'
BATMAN FOREVER
L. 109.000
NUOVI PREZZI SPECIALI SONY PLAYSTATION SATURN
STREET RACER
NOVITA'
L. 99.000
L. 79.000
RUGBY WORLD CUP 1995
PGA TOUR III
L. 79.000
L. 79.000
NBA LIVE 95
FIFA 95 SOCCER
L. 79.000
L. 79.000
NHL 95
TOUGHMAN CONTEST
L. 79.000
L. 109.000
Sampras 96
ORDINARE E' SEMPLICE: puoi telefonarci, mandare un fax
TEL. INFORMAZIONI 02/39260744
TEL. ORDINI 02/33000036
FAX 02/33000035
POSTA NEWEL via Mac Mahon, 75 20125 Milano
NEWEL SHOP via Mac Mahon, 75 20125 Milano

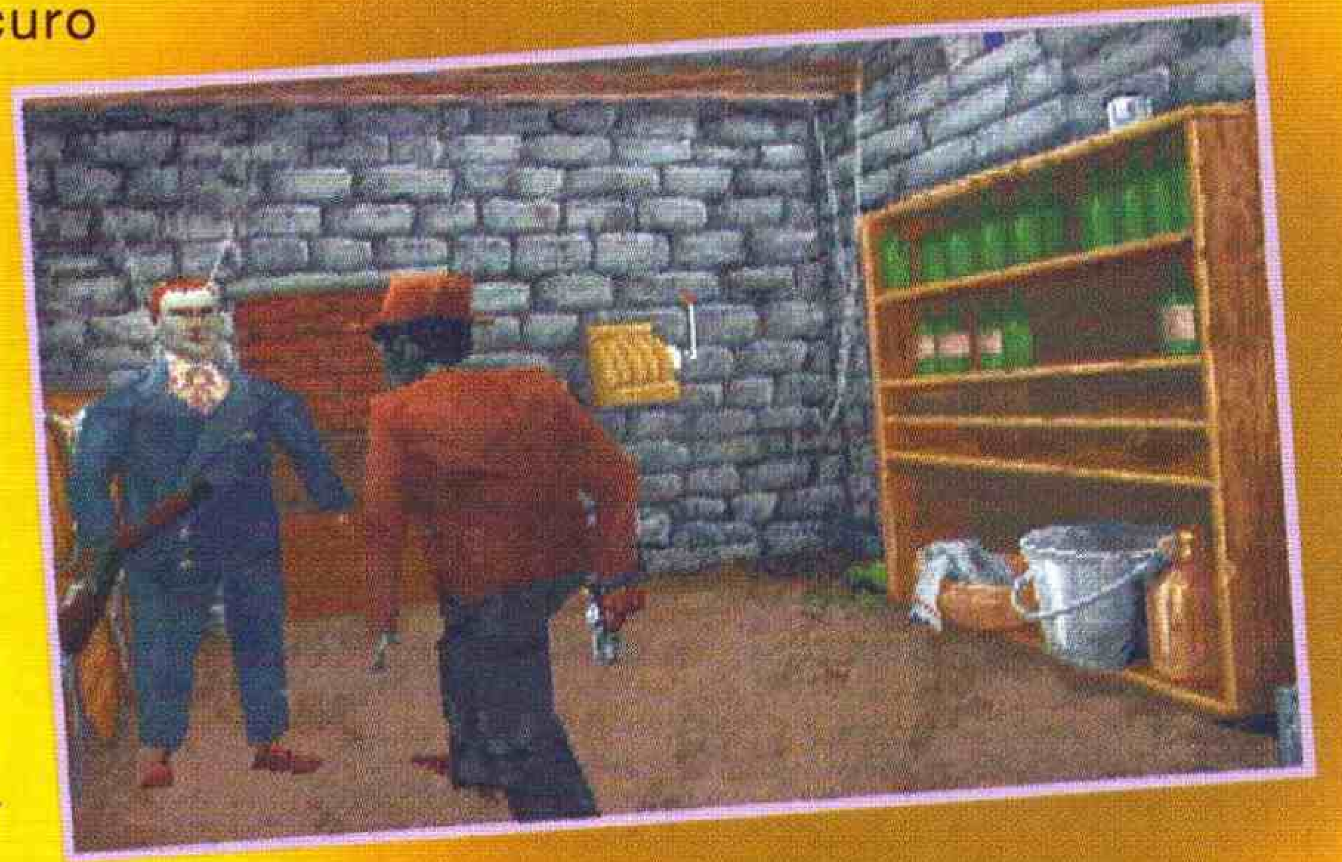
IL RITORNO DEL PANGOLINO FRANCESE

La Infogrames, da sempre uno dei nomi più importanti del panorama videoludico, ha presentato, in occasione dell'ultimo ECTS due titoli davvero interessanti: vediamo insieme di cosa si tratta...

"Ma come, per una fiera del genere vengono presentati solo due titoli?", vi starete chiedendo.
Be', direi che non c'è nulla di scandaloso, specie se poi i due giochi in questione sono attesi da tempo e si presentano come due potenziali campioni d'incassi per questo autunno.
I titoli in questione sono ALONE IN THE DARK: JACK IS BACK e TINTIN IN TIBET (vi ricordate che è uscito anche un gioco con lo stesso protagonista per il glorioso C64?), sviluppati rispettivamente su Sony Playstation e Super Nintendo. Partiamo subito dal primo che segna un gradito ritorno (o esordio) su una console, proprio a pochi mesi di distanza dalla pubblicazione del terzo capitolo su PC.
Oramai lo sanno anche i sassi che le vicende di Alone In The Dark sono basate sul mondo fantastico di Cthulhu, popolato da creature ancestrali e maligne e creato dal grande scrittore di inizio secolo nato a Providence, Howard Phillips Lovecraft (una volta per tutte: si scrive Lovecraft e non LoveRcraft!).
Il protagonista di Alone In The Dark (che letteralmente significa "Da solo, nel buio") è un tale di nome Edward Carnby, soprannominato "l'investigatore del soprannaturale", in puro stile dylandoghiano.
Peccato che il nostro Edward abbia in comune con il personaggio creato da Sclavi "solamente" la capacità di cacciarsi nei guai in qualsiasi momento, visto che anche il periodo storico nel quale i personaggi svolgono il loro operato è totalmente diverso.



Siamo nel 1924 in California, durante la massima espressione del proibizionismo. Carnby si ritrova a dover dare un aiuto a un suo amico, Ted Striker, il quale sta cercando di scoprire qualcosa di più sulla sparizione di una bambina di otto anni di nome Grace Saunders. Sembra che quest'ultima sia stata rapita da One Eyed Jack (che ci crediate o meno è un pirata: non chiedetemi però cosa ci faccia un pirata in giro nel 1924!) e la sua cricca, composta perlopiù da morti viventi!
Tutta l'azione di gioco si svolge in una casa di Hell's Kitchen (se qualcuno ha letto Daredevil: Born Again saprà che è un quartiere...) e su una nave pirata fantasma (ah, adesso capisco che cosa ci faccia un pirata durante il proibizionismo! Beve di nascosto...), il classico esempio di posti poco invitanti e popolati da creature malefiche, trabocchetti e qualsiasi altra cosa possa nuocere alla salute del povero Carnby. Tutta la grafica, a differenza della versione PC, è completamente texturizzata e non formata da "piatti" poligoni solidi ed è addirittura calcolata in tempo reale! Usando una tecnica rubata al cinema, non esistono punti di vista "fermi". Mi spiego meglio: non esiste un'unica visuale (isometrica, ecc...), ma tutta l'azione è ripresa da diverse inquadrature, in modo tale da rendere più ampia l'area di gioco. A condire il piatto già abbastanza succulento, sono state aggiunte delle sequenze in Full Motion Video (con un frame-rate di 25 fotogrammi al secondo!) create totalmente con immagini computerizzate, più di mille animazioni di oggetti e personaggi tridimensionali, 230 fondali (rigorosamente texturizzati!), azione di gioco molto veloce (su PC era abbastanza lenta!) e la possibilità di calibrare il livello di difficoltà tra quattro differenti.
Una piacevole sorpresa è che durante il gioco, vi dovrete calare molto spesso nei panni della piccola Grace Saunders, oltre che del vecchio Carnby. Vi assicuro che le foto non rendono pienamente giustizia al gioco che, da quanto mi ha riferito Alex, è molto carino... Tutto sommato però, ci troviamo di fronte a una Playstation, o no? L'uscita è comunque prevista per questo ottobre, quindi non è da escludere una recensione all'interno del prossimo numero!



Passiamo quindi al secondo e ultimo titolo della rassegna, ovvero Tintin in Tibet. Per chi non lo sapesse, il simpatico omettino biondo è intestatario di una serie a fumetti (e poi di cartoni) creata dall'autore belga Hergé. Pensate che la prima apparizione di Tintin (che si pronuncia Tèntèn) risale addirittura al dieci gennaio del 1929 in striscia e nel 1930 in albo. Fino a ora sono stati pubblicati 24 episodi di Tintin, distribuiti in quasi tutto il mondo e disponibili in 52 lingue in più di cento paesi, per un totale di centosettanta milioni di copie vendute: si calcola che vengano venduti albi di Tintin ogni dodici secondi!
Tornando al gioco, Tintin in Tibet (tratto molto liberamente dall'albo omonimo) è uno di quei platform con molti elementi di avventura: il giocatore dovrà recarsi fino alle pendici dell'Himalaya per cercare di scoprire se il suo amico Chang è sopravvissuto a un incidente aereo avvenuto proprio in quella zona. Per farlo, si dovrà destreggiare lungo tredici enormi livelli cercando indizi, parlando con la gente e usando tutti i mezzi a propria disposizione: free climbing, nuoto, parapendio, salto con l'asta, tiro al piattello e morra cinese saranno tutte azioni all'ordine del giorno!

La grafica, molto "fumettosa", riprende l'atmosfera del fumetto originale e a primo impatto sembra molto piacevole e curata: il personaggio principale si avvale di più di 650 frame di animazione! A rendere il gioco ancor a più "profondo", alla Infogrames hanno ben pensato di far muovere il personaggio principale su altri piani di gioco (più o meno come Fatal Fury, senza usare termini molto tecnici...).

Tutto questo in "soli" dodici Mega di cartuccia su SuperNES... Anche qui non ci rimane che aspettare una recensione (o un'eventuale preview...). Byez!

JVC

La JVC non brilla certo per originalità, ne sono una prova i nuovi titoli che sta per pubblicare per le console a 32 bit: Deadly Skies, molto simile a Agile Warrior, Victory Boxing, anche questo non il primo pugilato ad apparire su PSX e Split Realities, che presenta più di un punto di contatto con il classico Flashback. Nulla di male, comunque, anche perché la qualità di tutti i giochi sembra davvero di ottimo livello, da una prima impressione. Ai giochi già citati c'è anche da aggiungere un certo RAW PURSUIT, un gioco di corse tra motoscafi che uscirà per Playstation. Nulla a che spartire con i vecchi giochini di motoscafi a 16 bit, questo intende essere una specie di Daytona o Ridge Racer sull'acqua, tutto 3D, texture, velocità e qualcosa in più. Quel qualcosa è l'arsenale che è possibile montare sul vostro motoscafo, che comprende mitragliatori, lanciamissili, mine, etc. per movimentare un po' di più la gare (come se la velocità non bastasse) in uno stile che ricorda dichiaratamente il vecchio Spy Hunter.
Non si tratta comunque di una gara tra motoscafi, il gioco è infatti suddiviso in dieci scenari per un totale di 20 missioni in cui avrà un compito ben preciso, come quello di distruggere un fuggitivo. La stessa missione potrà essere abbastanza articolata: potrebbe capitare di iniziale l'inseguimento con l'avversario su strada e voi in acqua, per arrivare poi a distruggere un ponte e costringere il nemico in acqua, e così via, con diversi ostacoli e caratteristiche per ogni scenario. Insomma riassumendo si tratta di un misto tra uno shoot 'em up, Daytona e Spy Hunter, un mix che potrebbe funzionare, peccato non avere a disposizione alcuna foto. Ah, dimenticavo: non stupitevi se trovate i titoli di questa casa tra le uscite Virgin, la JVC è distribuita dalla grande V...

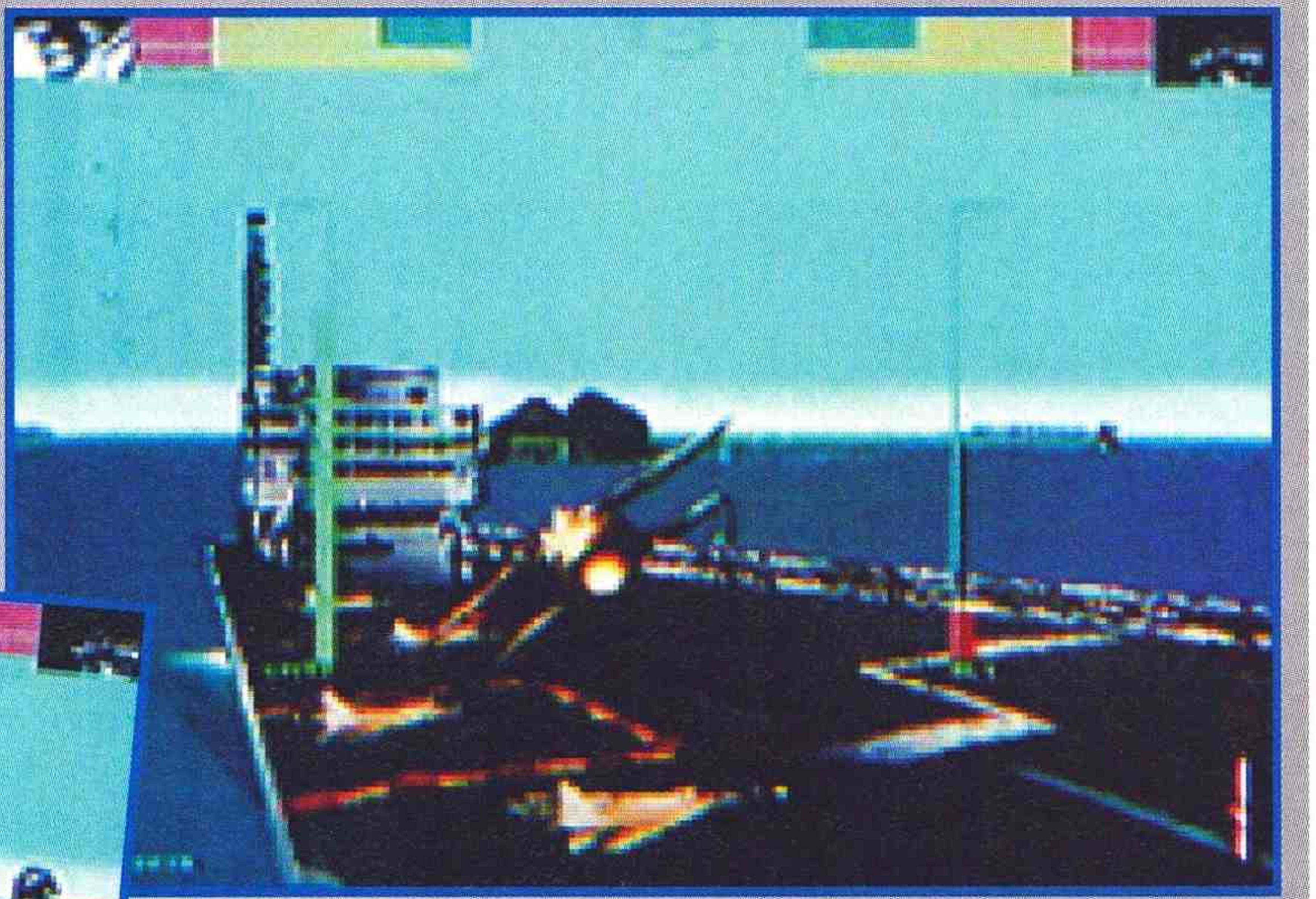
BIG SKY TROOPER

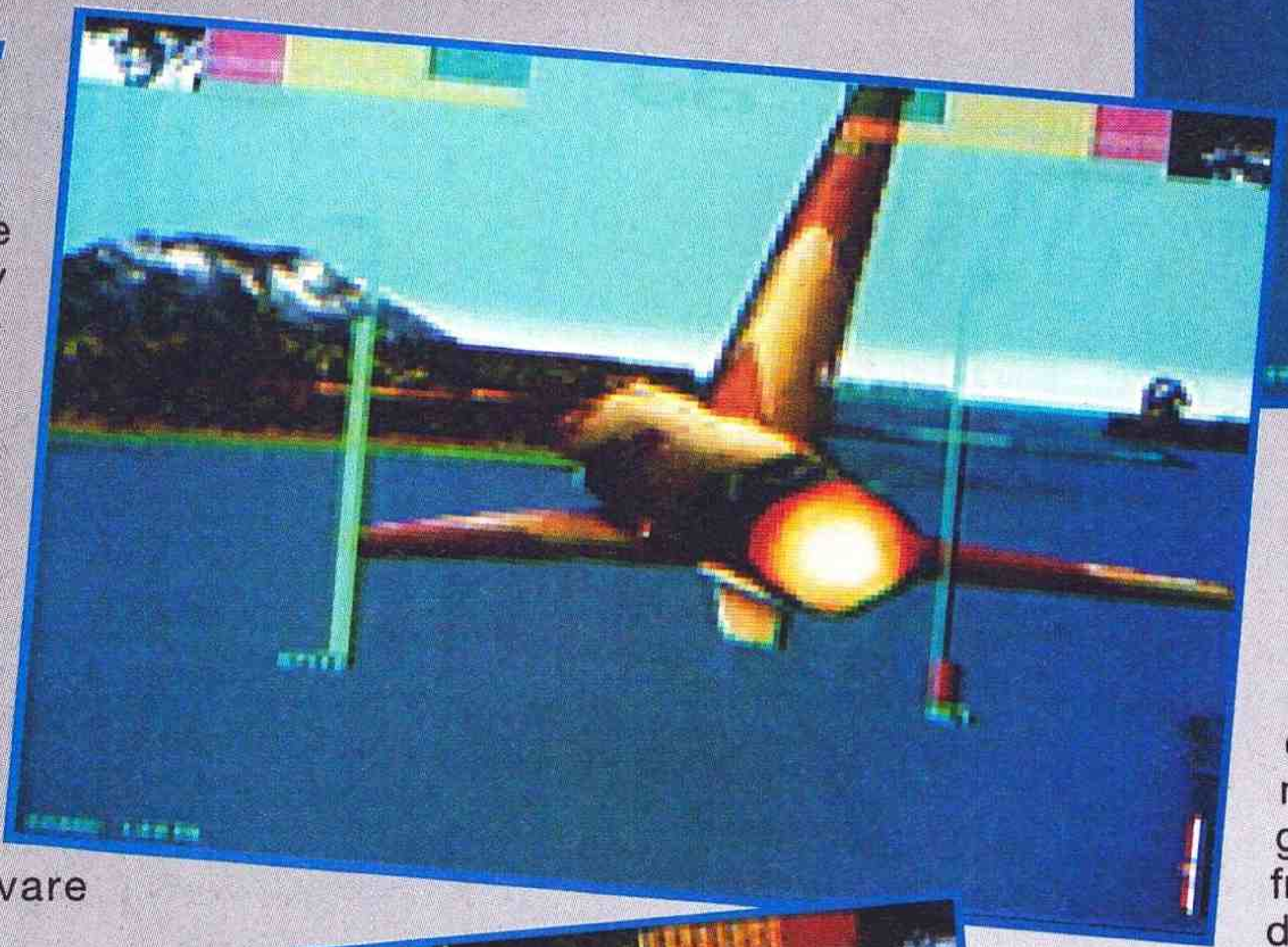
S'NES

A differenza di quanto possa suggerire il nome, quasi minaccioso, Big Sky Trooper è tutt'altro che un gioco "cattivo", al contrario lo stile grafico e le ambientazioni sembrano quasi per bambini. Fate conto che il gioco vi mette nei panni di un umano arruolato nei Trooper con lo scopo di proteggere l'universo dall'invasione di Lumache dallo Spazio Profondo, installando fast food su ogni pianeta della galassia. Coerenza a parte BST sembra un discreto giochino. Si tratta di viaggiare da un pianeta all'altro della galassia, cercando di liberarli dall'invasione aliena. Il gioco si svolge su due piani: il primo è quello dell'esplorazione e del combattimento spaziale, ogni volta che entrate in una zona controllata dai lumaconi, e l'altro è quella dell'avventura dinamica, il cui stile ricorda un po', anche nella grafica, Legend of Zelda. Come nel classico Nintendo, infatti, si tratta di esplorare il pianeta raccogliendo preziosi oggetti e indizi, senza disdegnare qualche scaramuccia a colpi di pistola con i lumaconi locali. Sull'astronave provvederà poi il vostro fido Fido (esatto, proprio un cane) a fornirvi utili informazioni sulla missione e su come utilizzare gli oggetti trovati. Anche se lo stile potrebbe far pensare a un gioco un po' semplice e piattino, dedicato ai più piccoli, BST sembra un gioco di profondità ben maggiore: sembra completo, ben bilanciato e anche curato nella grafica, del resto, a quanto mi sembra di aver capito, si tratta di una realizzazione LucasArts - un nome una garanzia...

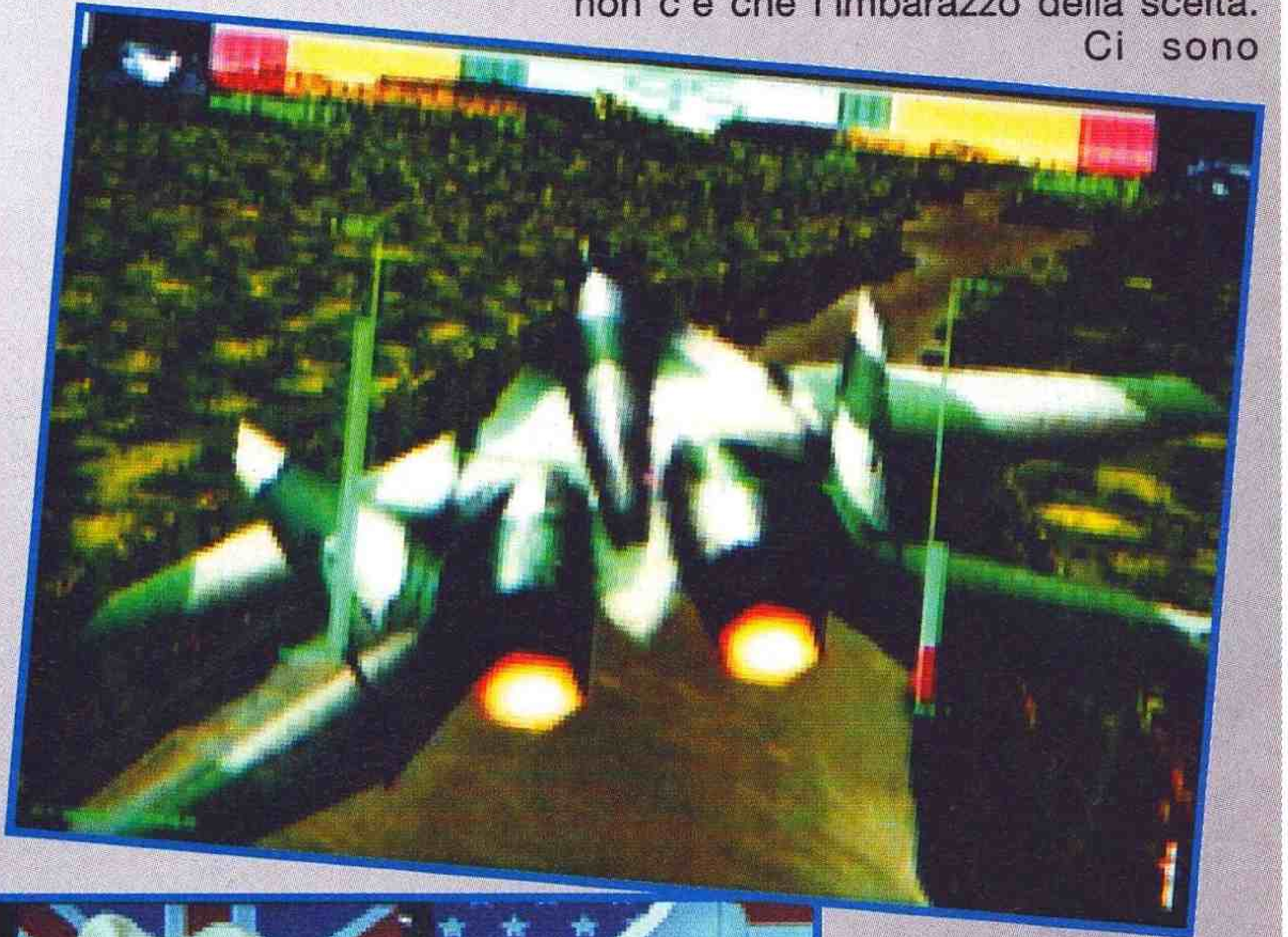
DEADLY SKIES

SATURN, PSX, 3DO





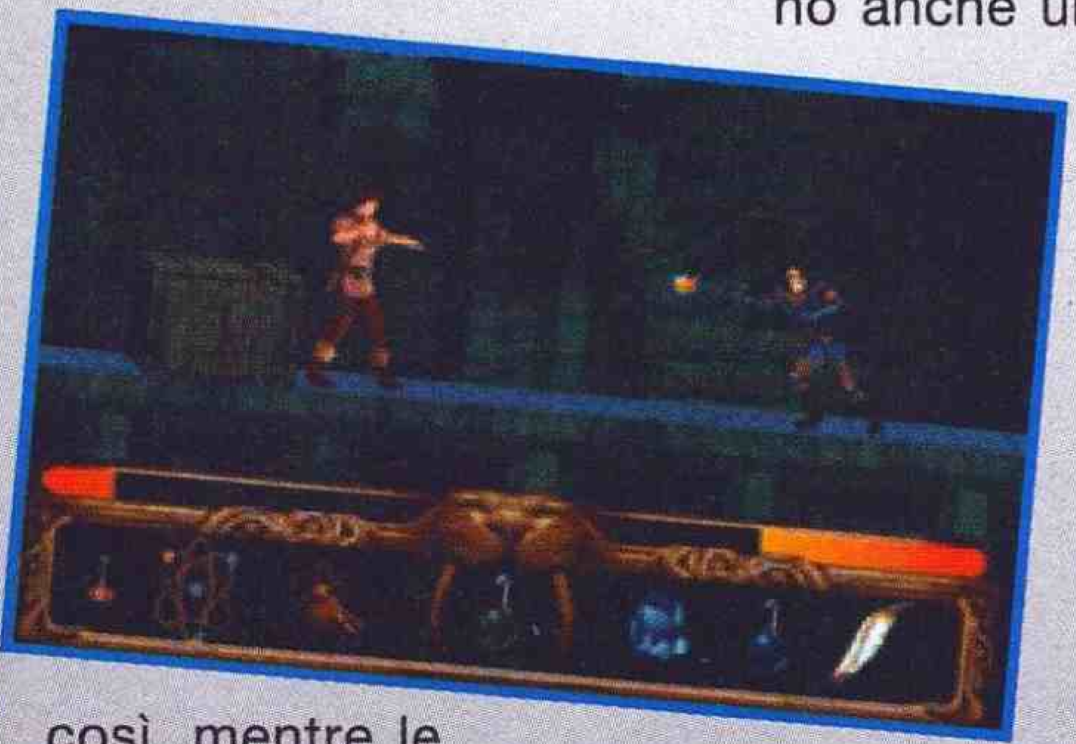
Anche Deadly Skies non è esattamente un gioco originale (proprio su queste pagine, rispettivamente come preview e review, dovreste trovare dei diretti concorrenti su Playstation, tali Agile Warrior e Air Combat) ma anche lui, come Victory Boxing, sembra avere più di una possibilità contro la concorrenza. Anzitutto è un buon segno che abbiano definitivamente smesso di tentare di realizzare simulatori di volo su console (ricordate i disperati tentativi di convertire simulatori da PC a Megadrive?). Deadly Skies non è altro che uno shoot 'em up anche se nel gioco sono citati diversi schemi classici del "dogfighting", del combattimento aereo, con manovre come l'Immelmann e soci: lo scenario del gioco vede infatti misurarsi tra loro in abilità i più abili piloti del mondo, in una storia che ricorda un po' quella di Top Gun. Il gioco comprende infatti tutta una serie di assi con cui confrontarsi, ognuno dotato delle proprie specialità, così come dei propri punti deboli, e ognuno con il proprio aereo preferito: tra F22 , F4 Phantom, F15 , Mirage, F14, AV 8, MIG 29 e F16 non c'è che l'imbarazzo della scelta. Ci sono anche diversi scenari, di difficoltà crescente, che vanno dal deserto, alla città, al paesaggio montuoso e ancora tantissimi altri. Come realismo di volo non sarà certo da considerare, ma in quanto a spettacolarità grafica... potete giudicare voi stessi dalle foto...



SPLIT REALITIES

SATURN, PSX

Questo platform della JVC presenta più di un punto di contatto con Flashback. ottima cosa visto che il grande classico della Delphine è a mio parere uno dei più bei platform mai realizzati, anzi, mi stupisce che i tentativi di imitarlo non siano stati moltissimi. La storia di Split Realities é quella di due mondi gemelli, uno futuribile, Tirif, e uno medievaleggiante, Arion, legati da comune destino e comuni minacce. Poteri oscuri si addensano sui due mondi, sul primo sotto forma di Droni soldati e Warbots, sul secondo sotto forma di strani uomini-bestia. E



così, mentre le resistenza viene lentamente piegata su entrambi i mondi, vi trovate a dover viaggiare attraverso diversi scenari dei due pianeti per cercare di scoprire cosa si cela dietro gli aggressori.

Le somiglianze con Flashback riguardano soprattutto lo stile grafico, estremamente realistico, e i movimenti del personaggio, che vi consentono una grossa libertà di movimento e danno anche un grosso realismo alle movenze del protagonista: potete infatti accucciarvi, saltare, appendervi e dondolare dalle piattaforme e ancora rotolare a terra.

Rispetto a Flashback, Split Realities sembra più portato all'azione: si tratta quasi di un picchiaduro, con il protagonista che dispone di pugni e calci, e oltre ai nemici "normali" nel gioco si trovano i tipici mostri di fine livello con tanto di barra d'energia.

VICTORY BOXING

SATURN, PSX

Victory Boxing non è una novità, non è certo del primo gioco di boxe a fare la sua apparizione su 32Bit, ma da quello che si è riusciti a sapere promette davvero molto bene. Dal punto di vista grafico lo

potete giudicare voi stessi, sembra abbastanza realistico, con i soliti poligoni texturati. Le visuali di gioco sono 10, da diverse posizioni del ring, e possono essere selezionate anche durante la partita. Ma sono ottime anche le opzioni di gioco. Anzitutto ci sono diverse tattiche di combattimento per i vari pugili, ci sono quelli più attendisti, i picchiatori puri, etc;, inoltre potete costruire da voi il vostro pugile.

Non solo sistemando i punteggi in potenza, resistenza e velocità, ma "costruendo" i combattenti a poco a poco, incontro dopo incontro. Si comincia infatti a picchiare gli ultimi pugili delle classifiche, e per ogni combattimento vinto, migliorano le caratteristiche di ogni pugile. Con il tempo, inoltre, sarà possibile per l'atleta migliorare il proprio repertorio di colpi imparandone anche di speciali - in questo modo potrà diventare sempre più potente per affrontare i micidiali avversari in cima alle classifiche. Ci sono diverse modalità di gioco, come lo sparring per fare allenamento e il campionato vero e proprio; ci sono i replay tra un round all'altro ed effetti sonori di grande realismo: sembra un gioco divertente ma anche davvero completo.

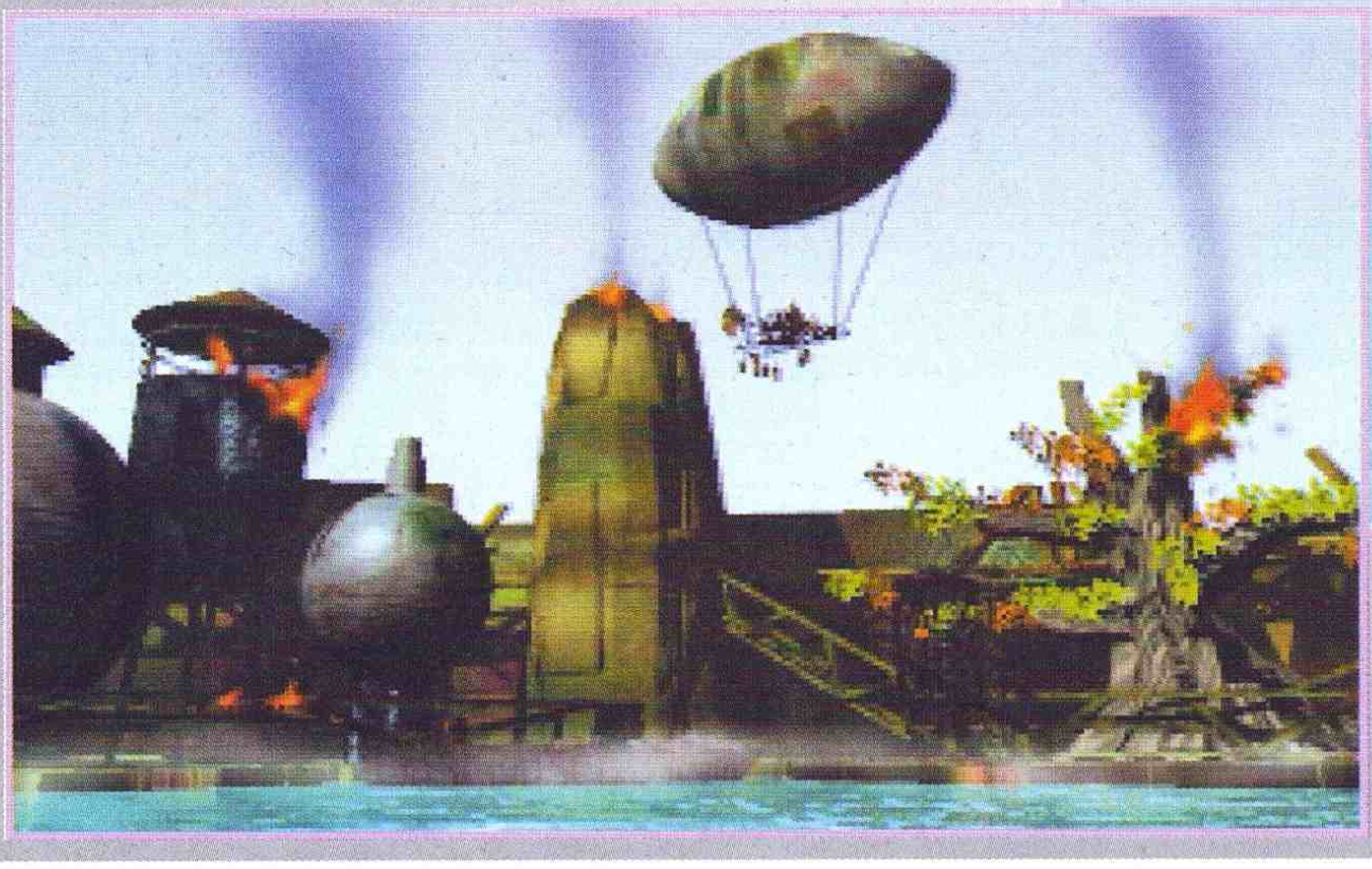
Da segnalare anche la possibilità di salvare il proprio pugile sulla cartuccia RAM, in modo da "coltivarlo" incontro dopo incontro, e, perché no, fargli sfidare il pugile prediletto del vostro amico negli incontri per due giocatori...

INTERPLAY

La Interplay è una delle case che, all'ECTS, poteva vantare una delle liste di titoli più succulente: sia perché i suoi giochi sono per la maggior parte novità, almeno nell'ambito delle console, sia perché tutti i titoli sembrano di ottima qualità. Sono davvero passati secoli da quando la Interplay era poco più di una sussidiaria della Electronic Arts (erano i tempi di Castles per PC, ve lo ricordate?). Adesso le cose sono decisamente cambiate, visto che ora è la Interplay che ha appena acquisito una delle case di maggior successo degli ultimi tempi, nell'ambito delle console: la Shiny Entertainment, autrice del celebratissimo Earthworm Jim.
Sia Brian Fargo che David Perry, rispettivamente presidenti della Interplay e della Shiny, sono ovviamente particolarmente soddisfatti per l'accordo, che porterà vantaggi a entrambe le case. La Interplay lascerà intatta l'etichetta Shiny rafforzando la propria presenza nel campo dei giochi per console "convenzionali", visto che ultimamente si era prevalentemente dedicata al CD-ROM, mentre gli autori del "verme" avranno la possibilità di estendere i propri interessi a nuovi formati.
A proposito di collaborazioni, c'è anche da segnalare l'accordo con la CIC (di cui fa parte gente come la Paramount e la MCA) che dovrebbe rafforzare ulteriormente i canali di distribuzione della Interplay in Europa: stiamo assistendo alla nascita dell'ennesimo colosso del software?

WATERWORLD
PSX, 3DO

Mi sembra abbastanza inutile ricordarvi ancora che il gioco si basa sul megacolossal prodotto e interpretato da Kevin Costner, ma lo faccio lo stesso, anche perché del gioco vero e proprio (che dovrebbe essere comunque strettamente legato al film) si sa per ora veramente poco. L'uscita è infatti prevista per i primi mesi del '96 ma del programma vero e proprio non c'era ancora molto da vedere in fiera: solo una serie di animazioni renderizzate. Il gioco dovrebbe essere un arcade tutto basato su animazioni renderizzate che dovrebbero seguire la trama del film. Trama che vede un mondo ormai completamente sommerso dall'acqua a causa dello scioglimento delle calotte. A questo nuovo ambiente i sopravvissuti sembrano ormai essersi adattati, vivendo su città galleggianti, minacciate però dalle razzie di pirati capitanati dal "cattivo" Dennis Hopper. Il film è insomma una specie di favola ecologista ed è già stato bollato dalla critica come un mezzo polpettone, ma almeno, per quello che ci riguarda, WaterWorld sembra davvero notevole. Quel poco che si è visto non ha mancato di impressionare favorevolmente Alex, staremo a vedere...

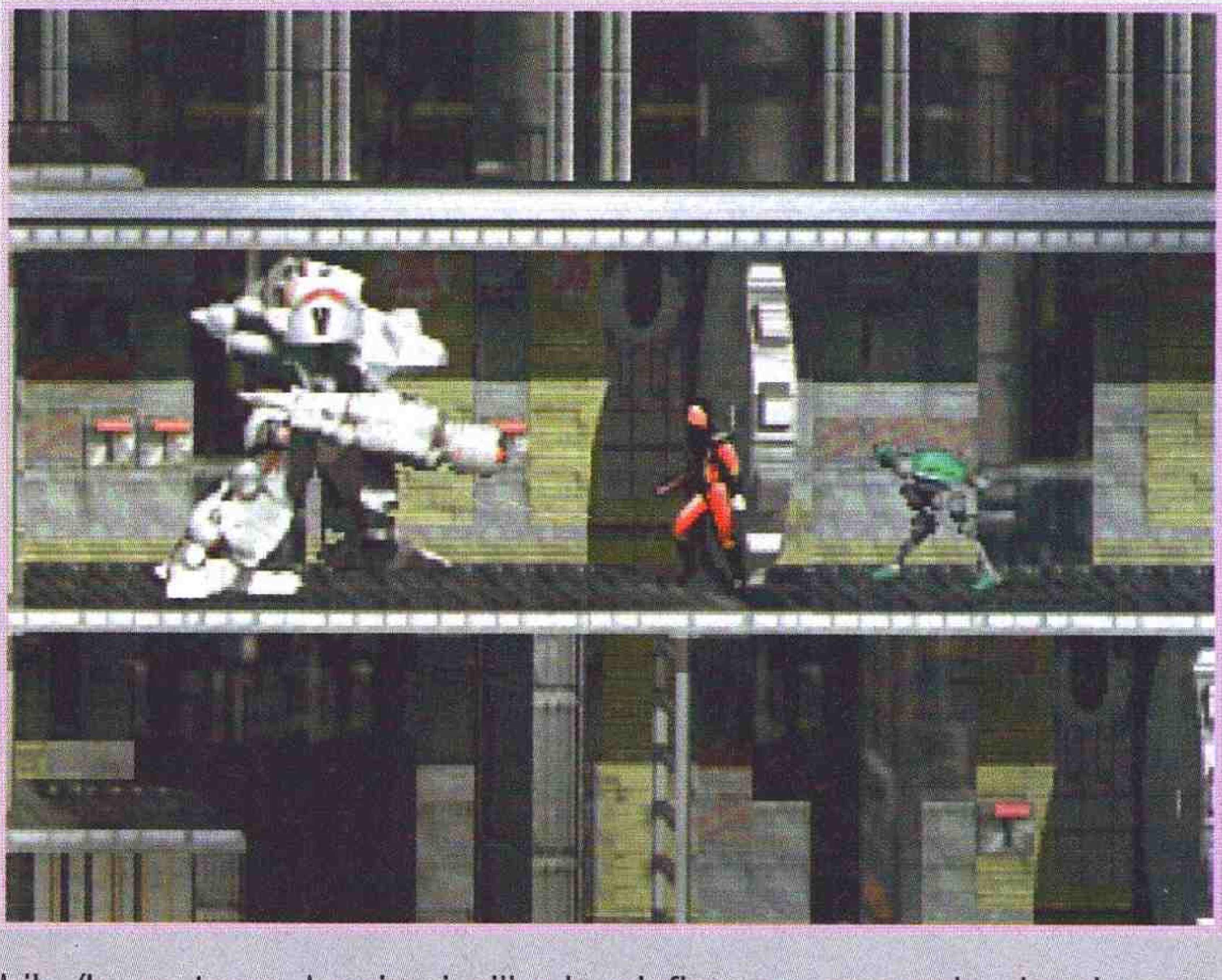


VR SPORTS
SATURN, PSX

Anche la Interplay, come la collega Electronic Arts, ha approfittato di Saturn e PSX per venirsene fuori con una linea di giochi sportivi a "realismo" totale. Ok, immagino che tutti voi sappiate già cosa aspettarvi: tutti i titoli utilizzeranno ambienti 3D riprodotti con estremo realismo, grazie a texture e ombreggiature, con la visuale libera di muoversi per il campo (con le ovvie limitazioni dettate dalla giocabilità degli sport). In lista d'attesa ci sono VR BASKETBALL e VR HOCKEY, ma il primo sarà VR BASEBALL '96. Di foto ancora non ce ne sono, ma il gioco uscirà entro i primi mesi del prossimo anno. Da segnalare, dal punto di vista grafico, che i movimenti dei giocatori sono stati ripresi in Motion Capture, mentre, per le opzioni, sono state incluse nel gioco le statistiche e le squadre aggiornate, con la possibilità di acquistare e cedere giocatori di stagione in stagione.

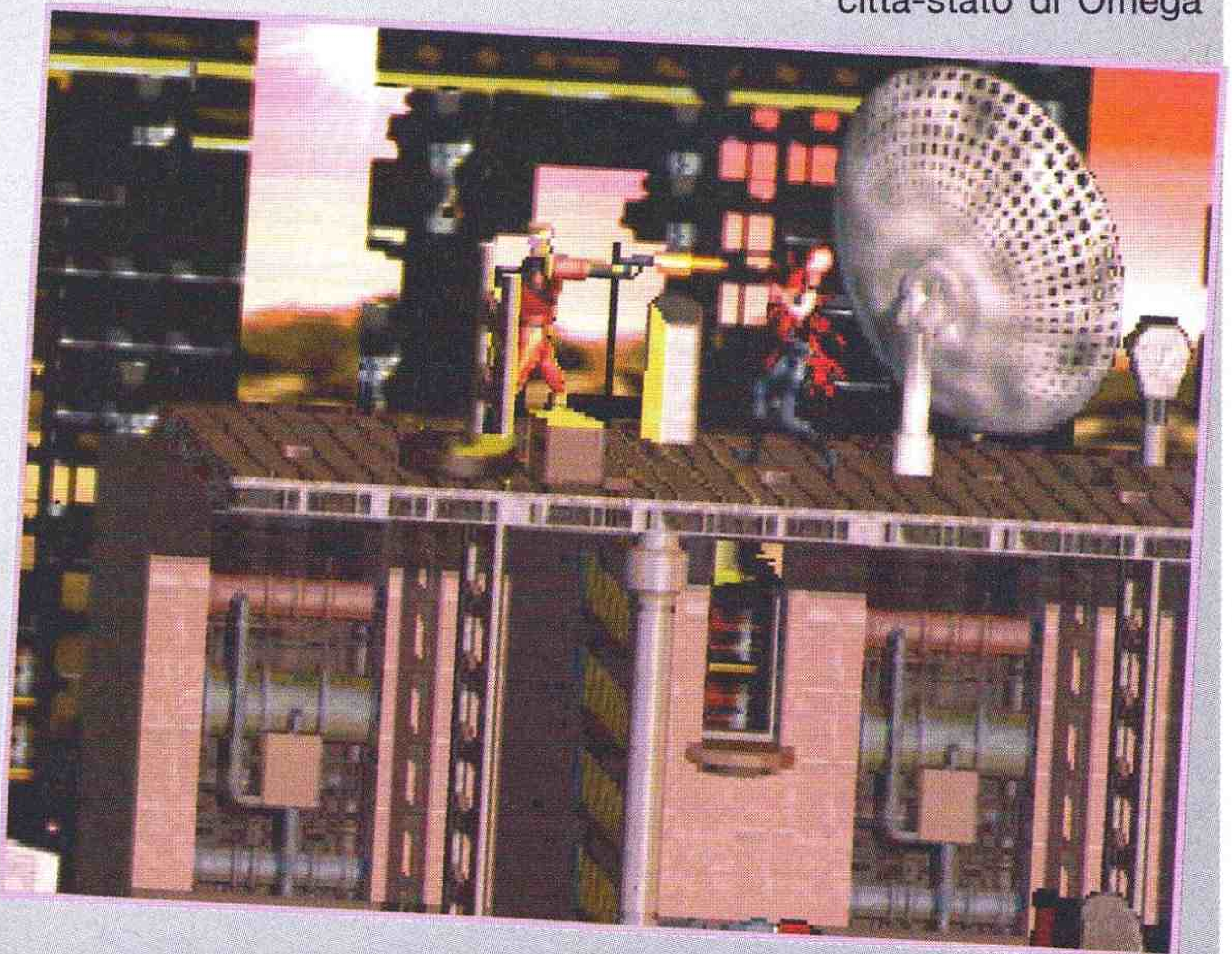
AFTERMATH
SATURN, PSX

Non si può certo dire che questa volta la Interplay abbia esagerato in originalità. Lo schema di gioco è infatti quello del classico shoot 'em up-platform a scrolling orizzontale, un po' alla Robocop vs Terminator. Le similitudini, comunque, non si fermano solo al fatto che il protagonista del gioco se ne va in giro con un arsenale invidia-



bile (laser, taser, lanciamissili e lanciafiamme sono solo alcuni esempi) ma anche perché, proprio come il buon Robocop (si fa per dire), lo utilizza al suo meglio per fare la maggiore quantità di danno fisico agli avversari (ricordate la fine sanguinolenta dei nemici nel gioco? Be', anche Aftermath si difende benone in quanto a colore rosso, se considerate poi le maggiori potenzialità grafiche di Saturn e PSX...). Tra l'altro fra i vari nemici ci sono anche robottoni che ricordano parecchio l'ED209 (il robot bipede con i mitragliatori) del cult-movie di Paul Verhoeven.

A quanto ho capito, comunque, non si tratta semplicemente di sparare a tutto quello che si muove. Nel vostro viaggio all'interno della città-stato di Omega



Central, alla ricerca dell'arma definitiva sviluppata dal nemico che voi dovrete distruggere, dovrete risolvere anche diversi rompicapo.

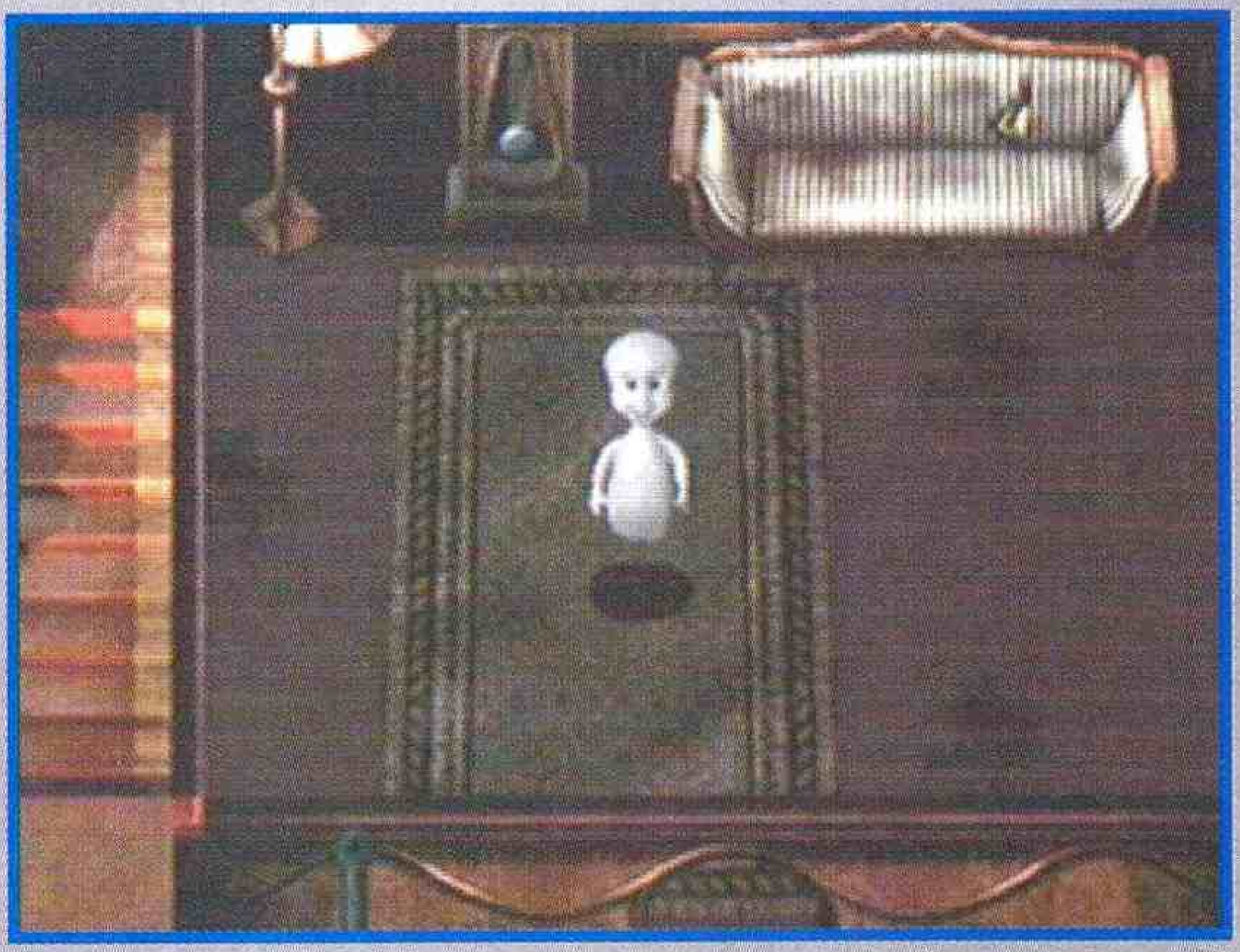
Se lo schema è abbastanza tradizionale, non si può dire altrettanto per le soluzioni grafiche adottate: il gioco utilizzerà grafica renderizzata in abbondanza, combinata con oggetti in texture e una gestione realistica delle fonti di luce e delle ombreggiature per creare un look particolare. Sembra promettere benino.

CASPER

SATURN, PSX, 3DO

Dubito che più di quattro o cinque lettori di ConsoleMania sappiano chi è Casper, o almeno che se lo ricordino dal vecchissimo cartone animato di cui era il protagonista: roba da anni cinquanta. L'illustre sconosciuto sarebbe rimasto una figura fantasma per molti, se qualcuno che quei cartoni animati li ha visti non avesse deciso di portarlo a nuova vita (diciamo così) e soprattutto se quel qualcuno non fosse Steven Spielberg.

Il personaggio in questione, insomma, è un piccolo fantasma, uno di quelli classici, una nuvoletta di vapore semitrasparente, e sarà (o meglio è, visto che il film è ormai terminato) protagonista del nuovo film della Amblin, la casa di produzione di Spielberg. Nel gioco vi troverete a vagare per il Whipstiff Manor, alla ricerca dei componenti della Lazarus Machine, smantellata e nascosta pezzo per pezzo all'interno del maniero; solamente con essa Casper potrà infatti ritornare nel mondo dei vivi. Per trovare la macchina dovrete risolvere diversi enigmi, scoprire passaggi segreti e tanto altro, in un perfetto stile da arcade adventure.



Essere fantasmi, naturalmente, ha i suoi vantaggi, e imparerete ben presto a sfruttarli a vostro favore. Potrete infatti attraversare muri, o spostarvi di stanza in stanza viaggiando all'interno delle prese elettriche, e ancora potrete assumere una quantità di forme diverse, trasformandovi in persone e oggetti differenti. Inutile dire che il gioco è davvero notevole graficamente, spesso anche divertente con delle simpatiche gag visive.

DESCENT

SATURN, PSX, 3DO

Ed eccoci arrivati al pezzo forte dei nuovi arrivi Interplay. Come faccio a saperlo? Be', il gioco non è certo una novità, è uscito ormai da un pezzetto su PC, dove per parecchio tempo ha riscosso un successo da vero primo della classe. Il concetto su cui si basa non è una novità, tant'è che il gioco è stato definito come un Doom tridimensionale ad ambientazione spaziale. E in effetti tale definizione non potrebbe essere più azzeccata: vi trovate infatti a guidare una sonda robotica nelle viscere di Plutone, attraverso le gallerie delle miniere scavate da una corporazione. E' qui che la minaccia va fermata prima che raggiunga la Terra.

Dire che all'interno della galleria avete libertà di movimento è dire poco: la vostra astronave galleggia in assenza di gravità e potete spostarvi e rigirarvi come volete all'interno del budello sotterraneo che costituisce la miniera. In capo a pochi minuti vi troverete rigirati chissà come all'interno dei cunicoli, dove alto e basso non hanno più senso: se ci aggiungete la complessità del groviglio di alcune miniere, solo mantenere l'orientamento è un'impresa non facile (non preoccupatevi, comunque, c'è sempre la mappa pronta ad aiutarvi). Così come in Doom ci sono diversi tipi di robot avversari, ognuno con le proprie capacità e il proprio armamento, ci sono gli agguati, le stanze piene di nemici, i bonus, le munizioni, il carburante, le nuove armi da trovare, e, naturalmente, il reattore centrale da distruggere prima di precipitarsi a velocità folle verso l'uscita mentre la miniera esplode.

Tecnicamente parlando, il gioco è tutto poligoni 3D con texture mapping e diversi tocchi di classe come la gestione delle fonti di illuminazione (bellissimi i vostri colpi che illuminano le pareti mentre si allontanano nel buio di qualche pozzo) o i pannelli che vengono distrutti dal vostro fuoco. Insomma, un gran bel gioco, 30 livelli di pura azione: se vi piace il genere Doom non dovreste lasciarvelo sfuggire, se non vi piace, non dovreste lasciarvelo sfuggire lo stesso.

CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY
3DO

Questo gioco è una vostra vecchia conoscenza, mi sbrigherò abbastanza velocemente. Clayfighter è uno dei picchiaduro più originali mai usciti: a suo tempo fece una discreta sensazione vedere Elvis picchiare un pupazzo di neve e dei grumi di gelatina avvolgere degli strani pagliacci. All'originalità del soggetto si aggiungeva poi quella della realizzazione: i personaggi del picchiaduro erano infatti realizzati in plastilina (lo avevamo appunto soprannominato il "gioco del pongo"). I pupazzi veniva poi digitalizzati, e complessivamente il risultato delle animazioni era estremamente buffo.

Judgement Clay è il suo seguito: il gioco è rimasto essenzialmente invariato, pur con le adeguate migliorie. Ci sono in totale dieci lottatori, con nuove mosse speciali ovviamente, e le animazioni sono state rese molto più fluide.
Questo titolo ha forse perso un po' di originalità col tempo, e non è certo esente da difetti, è gravato infatti da una longevità abbastanza limitata (una volta viste tutte le mosse di tutti i personaggi, il divertimento è bello che finito...) ma vale ancora la pena di darci un'occhiata.

CYBERIA
SATURN, PSX, 3DO

Strano davvero come titolo, Cyberia, sia per l'ambientazione futuribile discretamente angosciante, sia per lo schema di gioco che per la realizzazione grafica. Ma procediamo con ordine: la storia. Il mondo è sull'orlo della distruzione, dilaniato dal terrorismo, e adesso, come se tutto ciò non bastasse, viene ritrovata, celata da ghiacci perenni, l'arma definitiva, la macchina del giudizio universale, retaggio di antiche civiltà.
Lo schema è un misto di sequenze arcade e di enigmi da risolvere, collegati tra loro da numerose animazioni che narrano lo svolgersi della storia. Animazioni 3D, ovviamente, così come tutto Cyberia, che come molti prodotti simili, gioca le sue carte migliori proprio dal punto di vista grafico, con una quantità di animazioni renderizzate, etc. I principali difetti di questi giochi sono però la rigidità e la ripetitività; vedremo per Natale cosa sarà riuscita a fare in proposito la Interplay...

ROCK'N'ROLL RACING
SATURN, PSX

Grande, uno dei giochi di corse più divertenti di tutti i tempi: le macchinine che saltano, si sparano, le musiche belle cattive... peccato che la versione per PSX e Saturn sia completamente diversa! RNRR è diventato adesso un gioco di corse in soggettiva, tutto piste con texture e macchine renderizzate, che ricorda vagamente Megarace per PC. Quest'ultimo aveva però uno spessore inferiore rispetto a quello del titolo per Super NES e MD, e si basava principalmente sulla grafica. Sinceramente ho una grossa fiducia nella Interplay, e anche se mi dispiace un po' che abbiano abbandonato il vecchio schema sono sicuro che faranno un altro ottimo lavoro. Per verificarlo dovremo comunque aspettare ancora un bel po' di mesi, visto che il titolo è ancora nelle prime fasi di preparazione...

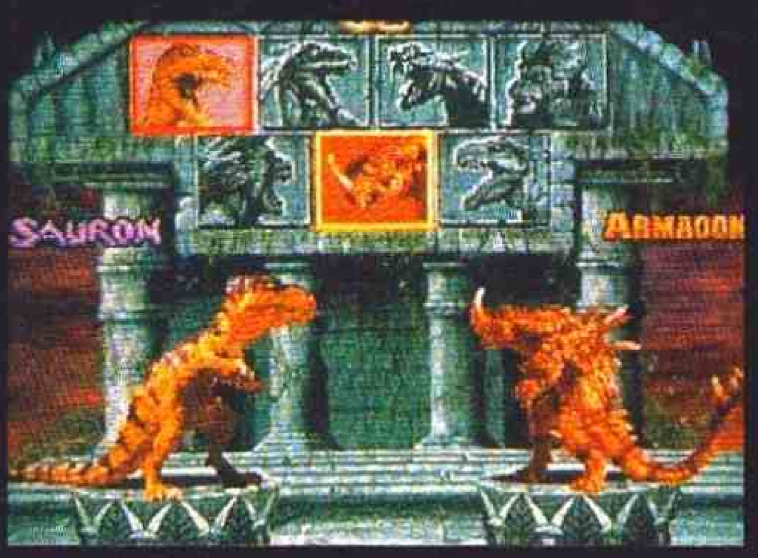
PRIMAL
RAGE™
IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!
Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA
TIME WARNER INTERACTIVE

AUT. MIN. RICH. scad. 31/01/96

LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

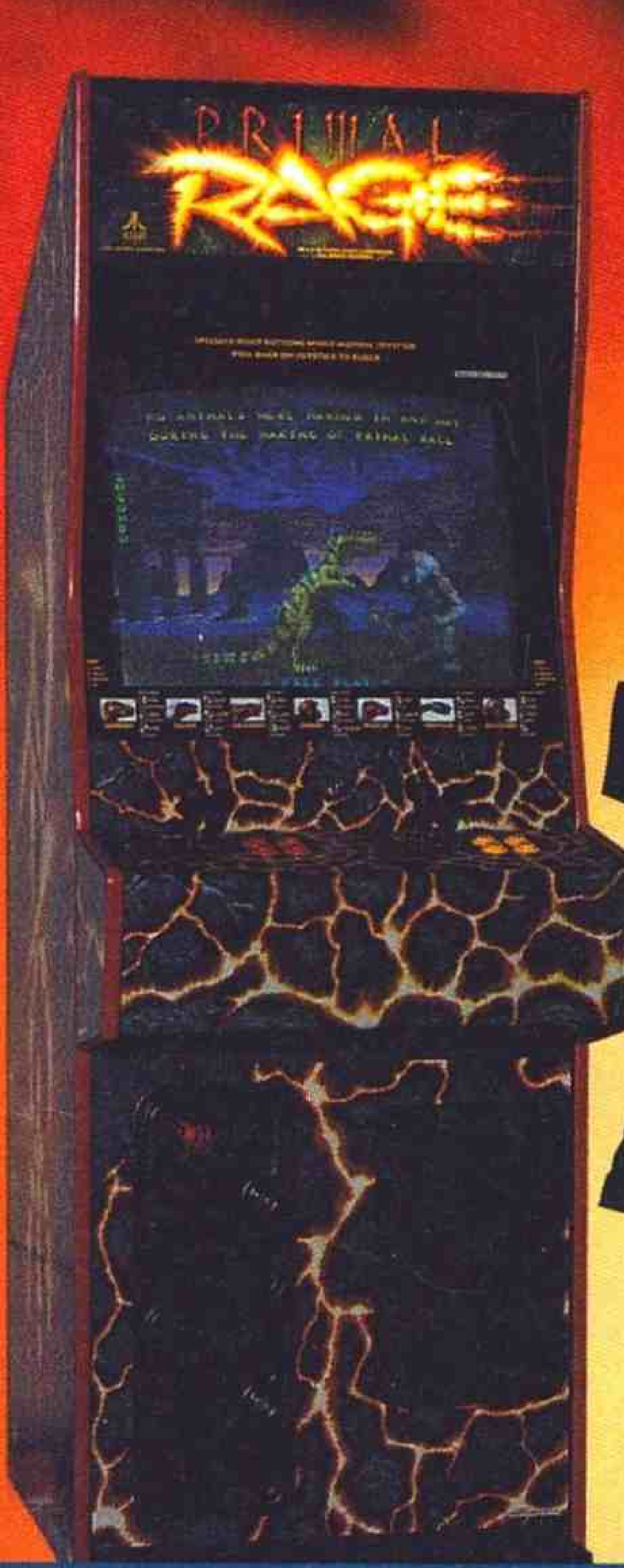
PRIMAL RAGE , successo strepitoso nella versione coin-op, è gia' numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse.
Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!



E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL...

GRANDE CONCORSO



Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisci la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato. Parteciperai così al concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".

NOME .... COGNOME ....

PROFESSIONE .... ETA' ....

INDIRIZZO ....

CAP.............. CITTA'........................ TEL. ....

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

RAYMAN
PlayStation
SEGA SATURN
JAGUAR
FORSE UNO DEI MIGLIORI PLATFORM MAI REALIZZATI
GAME POWER 95%
DAVVERO UN GIOCO DI PIATTAFORME DI ALTISSIMO LIVELLO, BELLISSIMO DA VEDERE, INCANTEVOLE DA GIOCARE E PERSINO ESTREMAMENTE LONGEVO
SUPER CONSOLE
Ubi Soft - Corso Garibaldi, 44
20121 Milano
Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32
Internet: http://www.ubisoft.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1995 Ubi Soft. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES,Ltd. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. Atari, The Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo are trademarks of Atari Corporation.

ANTEPRIMA

AUTUMN 95 ECTS

Acclaim entertainment, inc.

"E GIUSTO AL FINE DELLA LICENZA..."

Sembra incredibile, ma quasi tutti i titoli Acclaim presentati all'ECTS sono Tie-in, licenze o conversioni... E sono davvero tantissimi! Dato l'incredibile numero di titoli il cui resoconto è da condensare in queste pagine, ho preferito parlare di ciascun gioco in box a parte, per rendere più agevole la lettura e distinguere chiaramente ciascun gioco.
Quindi non indugiamo oltre...

ALIEN TRILOGY

PSX, SATURN

A distanza di sedici anni dalla prima apparizione in celluloide e a due del terzo capitolo, gli alieni più amati della storia del cinema, creati da H. R. Giger per il film di Ridley Scott, stanno per tornare sulle console più in forma che mai!
Alien Trilogy si presenta come un condensato dei tre capitoli che hanno segnato la storia nella sci-fi hollywoodiana: vi ricordate il comandante Ripley interpretato da Sigourney Weaver? Be', a dispetto della prematura comparsa in Alien 3, in Alien Trilogy la ritroveremo, viva e vegeta, impegnata a confrontarsi con tutti i tipi di creature viste nei film (quindi regine, dog-aliens, chest burster, face-hugger... Una bella combricciola, non c'è che dire!) lungo diciotto intricatissimi livelli situati sul pianeta LV-426.

Previsto per PSX e Saturn entro la fine dell'anno, Alien Trilogy sfoggerà una rivoluzionaria tecnica di "motion capture" per l'animazione degli sprite: questa tecnica consiste nel riprendere ogni singolo movimento di un attore e poi riadattarlo su modelli in wireframe predefiniti. Per finire, viene aggiunto il texture mapping, in modo tale da rendere il più realistico possibile tutto l'ambaradan. A prima vista, Alien Trilogy sembra un remake di Doom, ma siamo sicuri che alla Acclaim faranno di tutto per sorprendere ancora una volta...

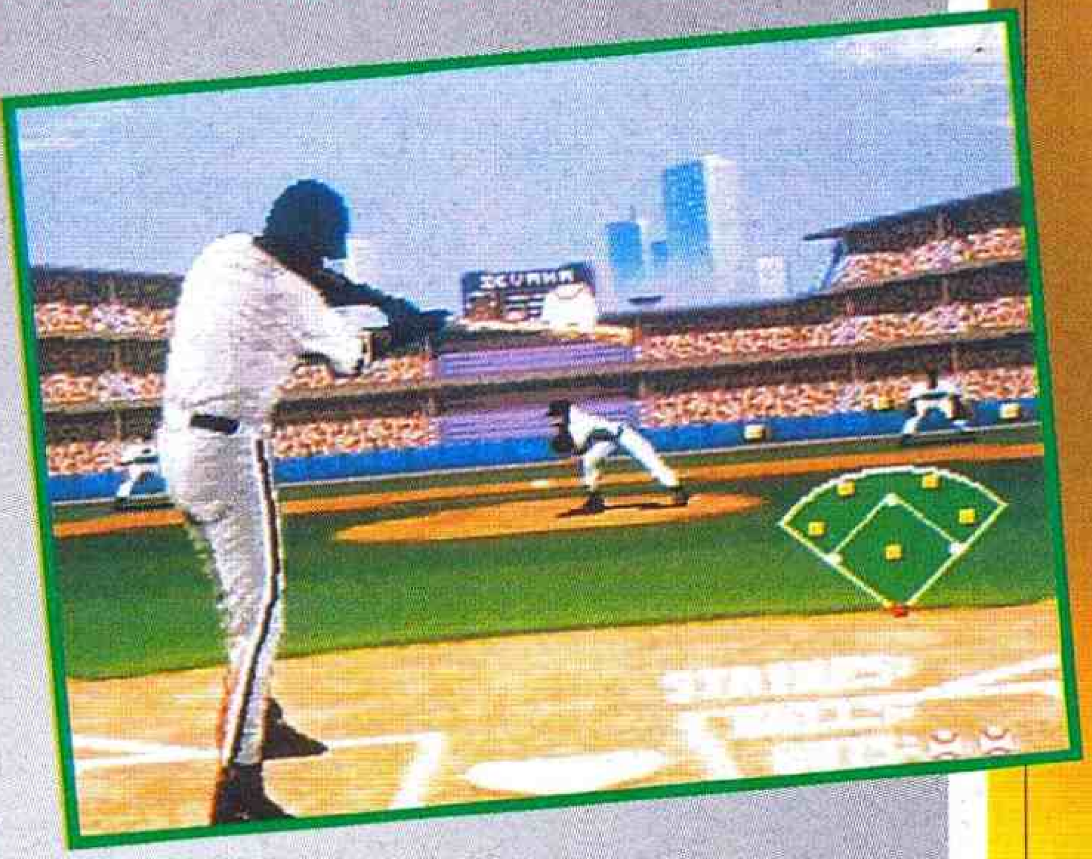
ANCORA BATMAN PER SEMPRE...

SATURN, PSX

Gioco di copertina dello scorso numero, ma ci sarebbe ancora molto da dire! Prima di tutto bisogna fare un aggiornamento: oltre alle versioni MD e SNES recensite sul numero di settembre, sono uscite anche quelle per Game Boy e Game Gear e prossimamente vedranno la luce le conversioni per PSX e Saturn. Secondo è che in questo box volevo solo riportare dei dati di fatto che ci fanno solamente rendere conto di quanto i programmatori inglesi della Acclaim abbiano perso il senno. Pensate che lo scorso sette settembre si è tenuta la presentazione di Batman Forever: di solito le presentazioni devono essere eclatanti, ma occupare uno spazio immenso in uno dei parchi più grandi e famosi del South England con un Bat-Dome, per farci scorrazzare una Batmobile qua e là, mi sembra fuori da qualsiasi canone di sanità mentale... Il tutto ovviamente patrocinato e sponsorizzato dalla Warner Bros, la distributrice cinematografica. Mah, a questo punto mi chiedo: sono diventati pazzi alla Acclaim o sono tutte fuori di melone il milione e passa di persone (cifra stimata) che visiteranno il luogo dell'ultima Bat-Stravaganza?...

FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL

MEGA DRIVE, SNES, SATURN, PSX, 32X, GAME GEAR, GAME BOY



Le simulazioni sportive sono sempre state il piatto forte della Acclaim e chiaramente non potevano mancare titoli di questa categoria. Il primo della rassegna e Frank Thomas "Big Hurt" Baseball che, come si può arguire sprementosi per un attimo le meningi, è un gioco di basket... Non ci credete? Vabbe', ma come avete fatto a scoprire che è un gioco di baseball? Ah, avete letto il titolo? Allora è vero che malgrado tutto le cose che scrivo vengono lette...
Tornando al nostro Frank (che, data la mia scarsissima conoscenza di questo sport, non saprei dire in quale squadra della Lega dei professionisti gioca...), diciamo subito che il gioco uscirà questo autunno su SNES, Mega Drive, Game Gear e Game Boy, mentre bisognerà aspettare l'inverno per le versioni 32X, Saturn e PSX.
La tecnica usata per la realizzazione della parte grafica è la stessa di Alien Trilogy: tonnellate di motion capture per le animazioni dei giocatori, per le quali sono state passate oltre sei ore in uno studio... Le caratteristiche salienti, oltre a quella già citata della digitalizzazione dei giocatori, saranno: la presenza di più di settecento giocatori con statistiche e attributi propri; una batteria per il backup dei campionati in modo da non perdere del tempo a trascrivere (con il rischi di sbagliarle), delle password chilometriche; sostituzioni e affaticamento di ogni singolo giocatore; effetti speciali incredibilmente realistici (fuochi d'artificio, cori, animazioni del tabellone del punteggio...).

Dalle foto che vedete, FTBHB sembra promettere davvero bene... Speriamo che non sia il solito fuoco di paglia!

FOREMAN FOR REAL

Dopo Tyson, George Foreman è sicuramente il pugile più famoso (e ricco) della categoria dei pesi massimi. Tanto per cambiare, i programmatori della Acclaim hanno usufruito della tecnica di motion capture per riprodurre i movimenti reali e le espressioni facciali dei pugili. Lo scopo del giocatore sarà quello di affrontare e sconfiggere i venti avversari che gli si porranno davanti, compreso lo stesso Foreman.
Purtroppo di Foreman For Real non abbiamo nemmeno una foto, ma si presume che possa somigliare all'indimenticabile Punch-Out, con la stessa visuale da "dietro" le spalle del pugile.
Oltre alle foto, non abbiamo molto, per cui guardatevele bene...

MORTAL KOMBAT 2 & 3

SATURN, PSX

Mentre tutti già pensano al terzo capitolo della fortunatissima saga di arti marziali (o, visto quello che fanno i lottatori, sarebbe meglio dire arti marziane!), la Acclaim ha deciso di pubblicare Mortal Kombat 2 per PSX e Saturn verso la fine dell'anno.

Tutto qui. Di Mortal Kombat 3 dovreste trovare scritto di più in questo stesso numero...
Ah. è comunque ufficiale l'uscita del film, al quale si affiancherà anche un home video a cartoni animati intitolato Mortal Kombat: The Journey Begins. Mah...

WWF WRESTLE MANIA

SATURN, PSX, MEGA DRIVE, SNES, 32X

Tra console e home computer saranno uscite una decina di wrestling diversi, ma non ce n'è stato uno che abbia meritato particolarmente o che si sia solamente avvicinato a quelli cui ci siamo abituati in sala giochi.
Questa conversione diretta dall'arcade ci mette di fronte per la prima volta a un wrestling con lottatori completamente digitalizzati e renderizzati e con un campionario di mosse da far paura a Mortal Kombat (pensate che è stata realizzata una combo che permette di colpire ventuno volte consecutivamente l'avversario!). E' inoltre prevista la modalità Tag Team, ovvero uno scontro due contro due. Inutile dire che saranno presenti i lottatori più famosi della federazione come The Undertaker, Razor Ramon, e tanti altri...
La data di uscita non è molto precisa poiché si parla generalmente di quest'inverno. Le versioni previste sono SNES, Megadrive, 32X, Saturn, PSX.

NFL QUARTERBACK CLUB '96

SATURN, PSX, MEGA DRIVE, SNES, 32X, GAME BOY, GAME GEAR

Sempre in campo di simulazioni sportive, è imminente l'uscita di un nuovo gioco di football americano per SNES, Saturn, PSX, MD, Game Boy, Game Gear e 32X, in uscita non prima della fine dell'anno. Oltre all'ormai insistente motion capture (che ormai si trova in tutte le produzioni Acclaim, in un modo o nell'altro), NFLQBC96 metterà a disposizione del giocatore ben 800 schemi difensivi e offensivi diversi, la presenza di star del calibro di Dan Marino e Troy Aikman, una nuova prospettiva che consente di vedere ottanta yard di campo, una telecamera per i replay immediati delle azioni, tutte e trenta le squadre della NFL e tante altre cose che rendono questo gioco veramente appetibile. Speriamo bene, perché io mi sono stufato dei soliti Madden!

STREET FIGHTER: THE MOVIE
SATURN, PSX

Rimaniamo sempre in campo di picchiaduro e diamo un'occhiata a questo prodotto, su cui preferisco non fare commenti. Che senso ha fare un videogioco su un film ispirato da un videogioco? Mah, misteri della mente umana...
Che altro dire? Be', ci sono le foto e i personaggi li conoscete, no? Comunque Street Fighter: The Movie uscirà solamente su PSX e Saturn... Possessori di MD e SNES, siete salvi...

D's DINING TABLE
SATURN, PSX

Dietro questo titolo abbastanza criptico, si cela un'avventura con molti elementi di strategia. Sviluppato dai programmatori giapponesi della Warp Inc., D sfoggerà una grafica davvero notevole, interamente renderizzata con macchine Silicon Graphics,

una trama orrorifica che più orrorifica non si può, condita da rompicapi e indizi che conducono alla scoperta di nuove raccapriccianti situazioni. Di più non ci è dato sapere, ma pare proprio che D starà alle console come Phantasmagoria sta ai PC. Per il momento è imminente l'uscita della versione Saturn, ma alla Warp stanno già lavorando alla conversione per PSX.
Nel frattempo cuccatevi questa bella foto...

REVOLUTION X
SATURN, PSX, SNES, MD, 32X

Ennesima conversione direttamente da un coin op di successo è Revolution X (l'ho solamente intravisto a Londra nella sala giochi del Trocadero, ma mi era sembrato il solito clone di Operation Wolf...).

Il giocatore dovrà cercare di distruggere la New Order Nation, una sorta di multinazionale decisa a soggiogare il mondo, aprendosi la strada a suon di CD rotanti! Sì, avete capito bene: dovrete ammazzare i nemici sparando dei supporti ottici esplosivi sui loro brutti musi!
Ospiti d'eccezione gli Aerosmith (che personalmente non ho mai apprezzato se non per le mitiche Janie's Got a Gun, Mama Kin e il video di Crazy...), che forniranno un'elettrizzante colonna sonora al gioco.
L'uscita? A fine anno.

IN BREVIS...

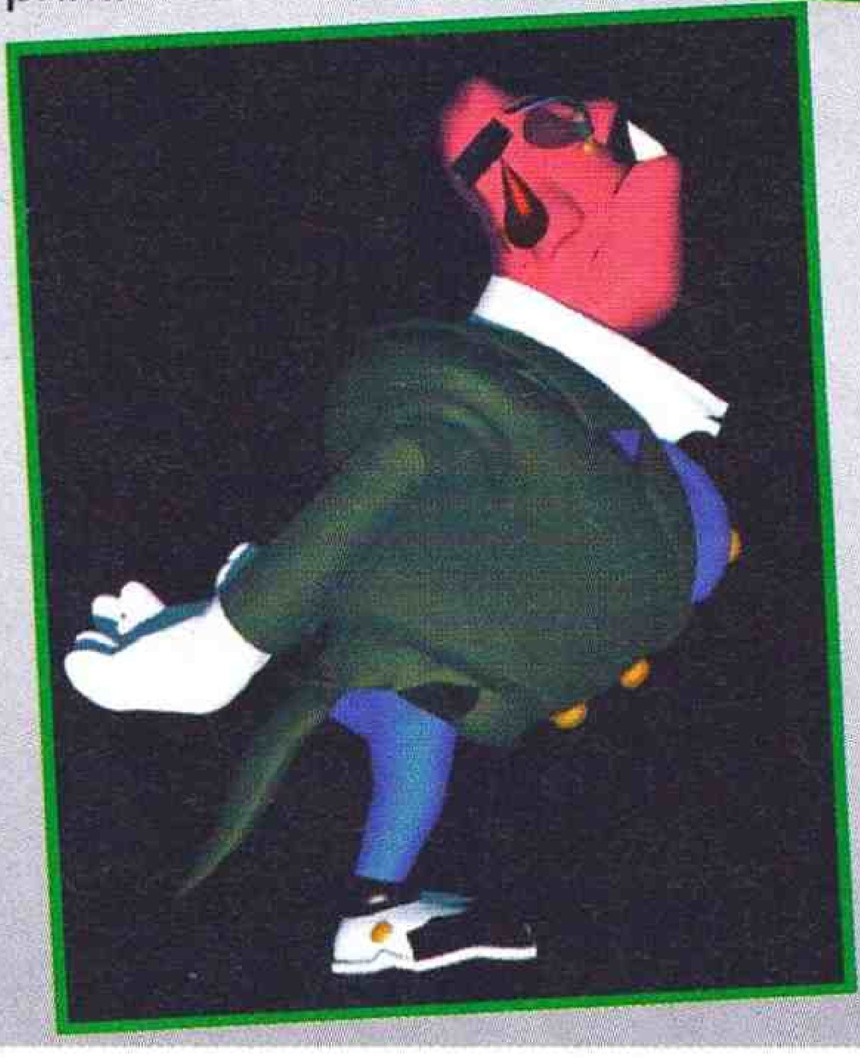
Per concludere questa scorpacciata di titoli e immagini, diamo un'occhiata rapida ad alcuni titoli in lavorazione, ma sprovvisti di foto.
Dopo non essersi lasciata sfuggire le licenze dei film più importanti della stagione cinematografica (Batman Forever, Judge Dredd), i responsabili del marketing hanno pensato bene di non lasciarsi sfuggire anche la popolarità dei supereroi dei fumetti quali l'Uomo Ragno, Venom e Spawn. I primi due saranno i protagonisti dell'ennesima trasposizione in pixel di eroi Marvel in quello che si preannuncia il più spettacolare dei titoli dedicati a Spidey dalla software house inglese: un sacco di grafica ad altissimi livelli, possibilità di giocare in due contemporaneamente e l'apparizione di tantissimi altri personaggi della Marvel qua e là durante l'avventura.
A fine anno su Megadrive e Super Nintendo.
Oltre alla Marvel, l'Acclaim ha acquistato i diritti di uno dei personaggi più amati della Image: lo Spawn di Todd McFarlane del quale non si sa nulla di più dell'uscita: fine '95, inizio del '96. Per future preview continuate a leggere ConsoleMania, naturalmente.
Per concludere è in cantiere la trasposizione di un altro film, tale Cutthroat Island che vede come protagonisti Geena Davis, Frank Langella e Matthew Modine.
Be', mi sembra veramente che non ci sia null'altro da aggiungere...

US GOLD

JOHNNY BAZOOKATONE

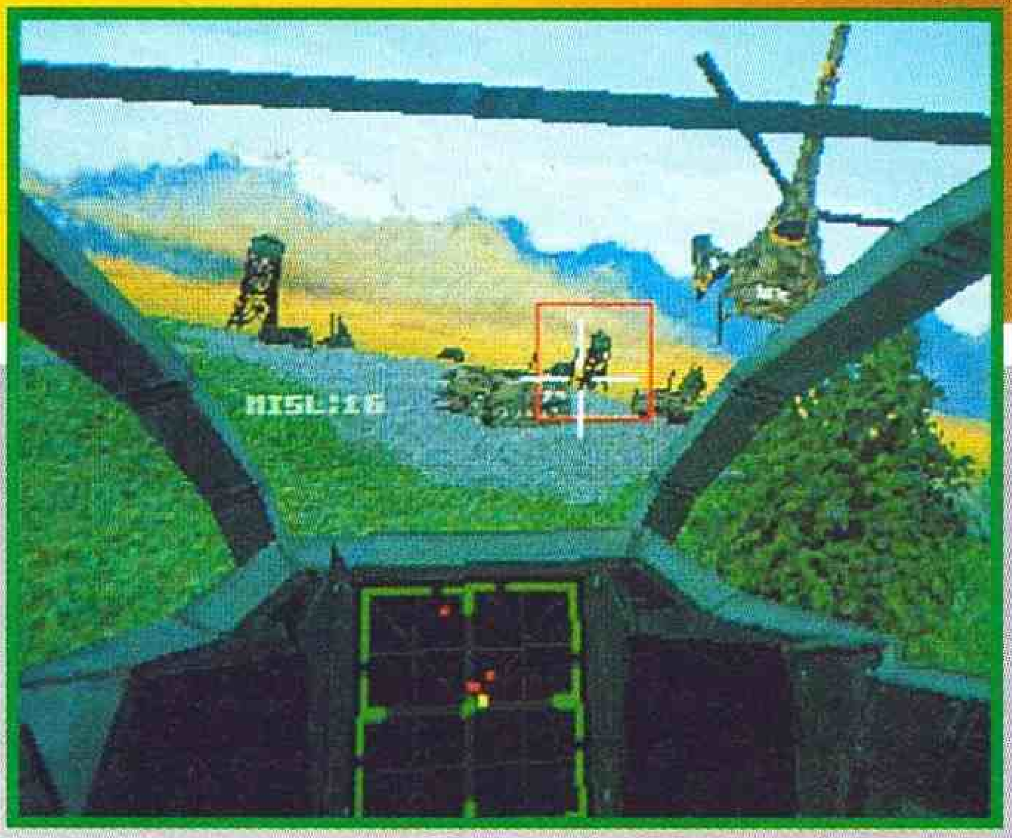
Questo sì che significa essere sintetici! Johnny Bazookatone è infatti l'unica uscita presentata dalla US Gold durante l'ECTS, o almeno l'unica per console (in particolare, per Playstation, Saturn e 3DO).

Il gioco è... ancora ai primi stadi visto che non erano disponibili che le foto che vedete in queste pagine, delle renderizzazioni che non hanno molto a che vedere con il titolo se non per il fatto che verranno utilizzate per realizzare i personaggi del gioco. J B dovrebbe essere infatti una specie di arcade adventure che vede il nostro novello Elvis cercare di recuperare la sua amatissima Anita a rischio della vita (signori, che rima) e salvarla dalle grinfie del cattivone di turno. Fin qui tutto normale, se non fosse per il fatto che Anita non è altro che una chitarra (i gusti sono gusti, ma secondo me Johnny ha qualche problemino). Inutile dire che per i 32Bit la US Gold utilizzerà mezzi adatti per l'occasione, ovvero personaggi renderizzati e tutto quanto altro sarà necessario, vedremo...



CORE DI MAMMA...

Malgrado sia stata recentemente acquistata in blocco dalla U. S. Gold, la produzione dei titoli Core non accenna a diminuire, anzi...



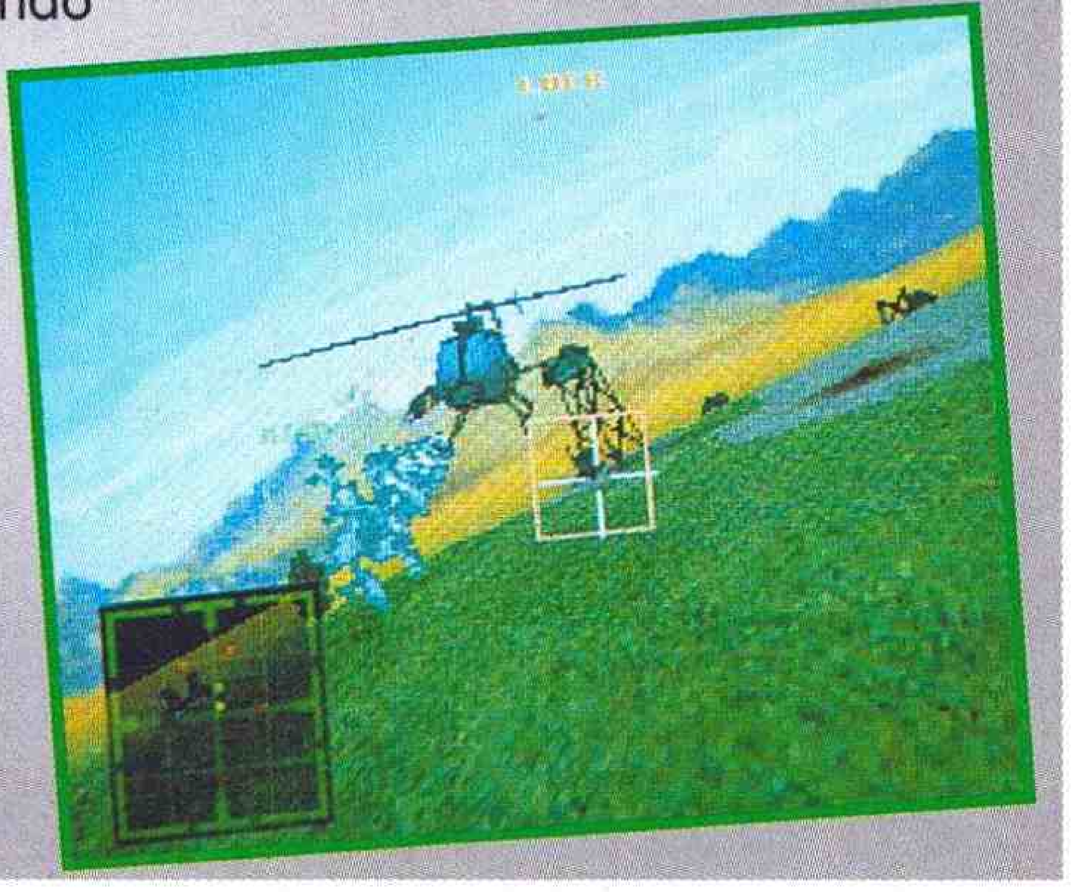
FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

SATURN, PSX

Non so quanti di voi si ricordino ancora il numero di TGM all'interno del quale venne presentato in esclusiva un titolo destinato a far parlare di sé anche a distanza di anni: era più di tre anni fa e il gioco in questione era Thunderhawk, un simulatore di elicottero pubblicato dalla Core Design, una software house che, all'epoca, stava muovendo i suoi primi passi (importanti) nel mercato videoludico...

Con l'avvento della tecnologia del CD e il lancio dell'ormai "dimenticato" MegaCD, Thunderhawk venne riproposto nel novembre del '93 e i risultati furono più che soddisfacenti: 70000 copie vendute solamente in Europa. Se aggiungiamo che all'epoca erano in circolazione 90000 Mega-CD, vi potete rendere conto di quanto sia altisonante la proporzione numerica (riporto testualmente dalla press release: almeno l'80%!).

Potete quindi immaginarvi l'attesa che sta crescendo intorno a Firestorm: Thunderhawk 2. Previsto per la fine del novembre di quest'anno, Firestorm si annuncia come un vero e proprio prodigio tecnico: immaginate lo stupendo engine tridimensionale usato per la versione MegaCD e poi pensate a un eventuale utilizzo di questo su Saturn e PSX! C'è da rabbrividire! Se al tutto aggiungiamo trentasette missioni, molteplici angolazioni durante il gioco, un parlato continuo e una splendida introduzione...

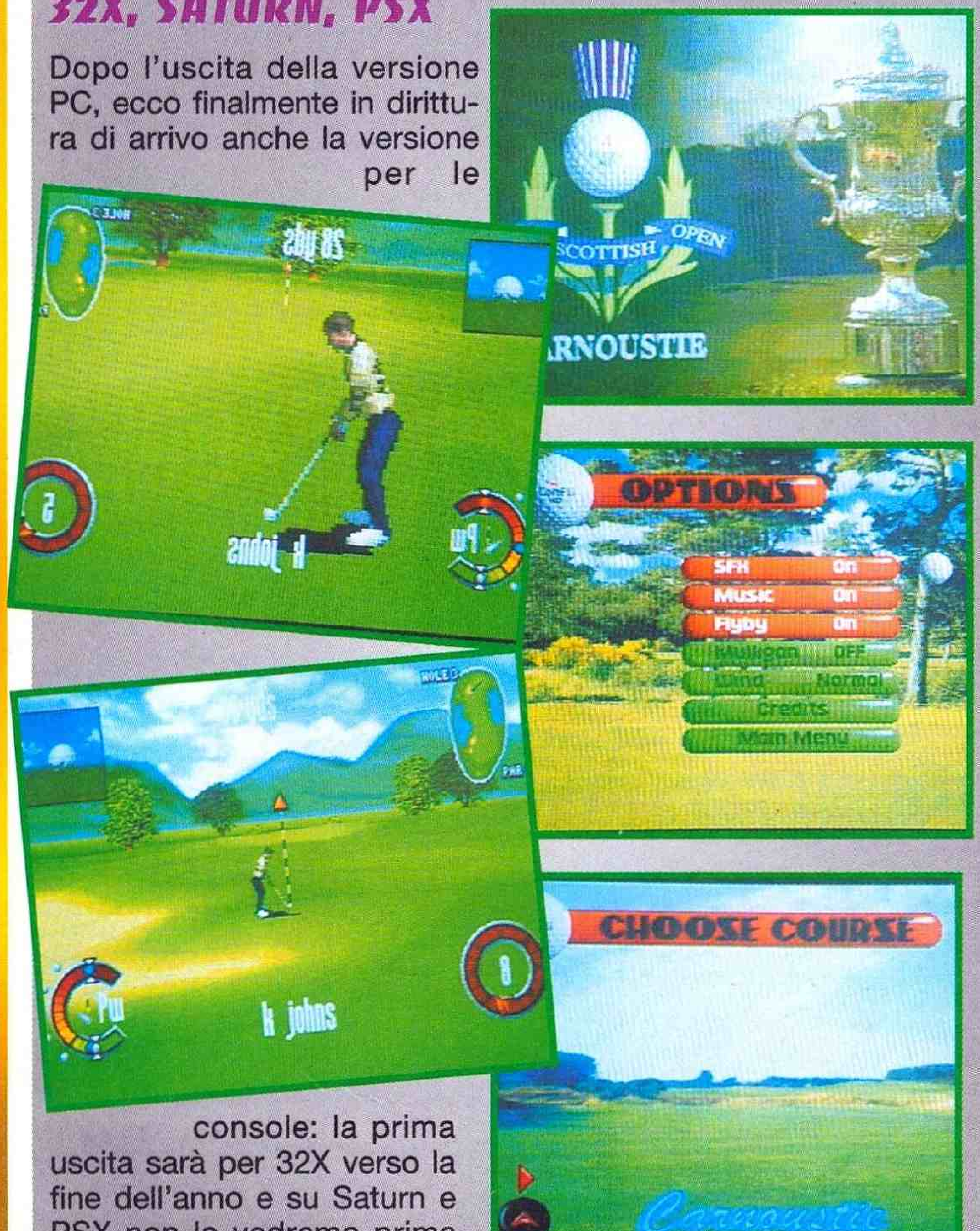


SHELLSHOCK
SATURN, PSX

Altro titolo di punta per la prossima stagione invernale sarà Shellshock, una specie di clone, ovviamente riveduto e corretto, del vecchio Battlezone. Lo scopo del giocatore sarà quello di guidare un carro armato attraverso ventiquattro perigliose missioni. Tutta la grafica è interamente realizzata in un rigoroso treddì, con frattali e texture mapping, mentre per la realizzazione dei veicoli si sono addirittura "scomodate" stazioni Silicon Graphics, chili e chili di full motion video tra una missione e l'altra e una colonna sonora rap che, a quanto dice Alex, è davvero intrigante... Sarà, ma la musica rap di sottofondo in un gioco di guerra non mi sembra il massimo (ma te li immagini i Run DMC in sottofondo mentre blasti qualcuno? NdAlex). A parte questo, l'uscita di Shellshock è in programma per ottobre (cioè adesso, ma al momento è ancora settembre, perciò non si è ancora visto nulla di tangibile, tranne qualche immagine che peraltro vedete pubblicata in questo box...). Se non ci dovessero essere i classici incidenti di percorso, dovreste trovare la recensione all'interno del prossimo numero di ConsoleMania...

SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF
32X, SATURN, PSX

Dopo l'uscita della versione PC, ecco finalmente in dirittura di arrivo anche la versione per le console: la prima uscita sarà per 32X verso la fine dell'anno e su Saturn e PSX non lo vedremo prima dell'anno prossimo. Che altro volete che vi dica? E' un gioco di golf che si aggiunge a una schiera ormai fittissima di titoli dedicati a questa disciplina.. Ma attenzione a non farvi trarre in inganno dal titolo: di "virtual" qui c'è davvero poco!

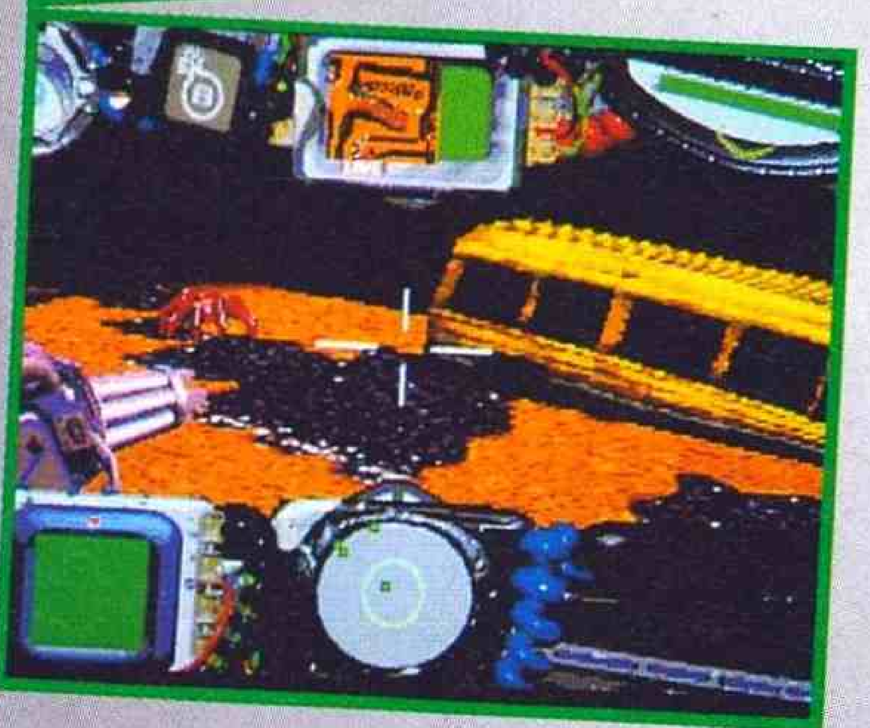


SWAGMAN
SATURN, PSX

I'm a Swagman! Bipappareppe Bippappareppò! A parte l'assonanza fonetica che può dare il titolo in questione con la famosa canzone di quel bollito di Scatman John, dico subito che non potrebbe entrarci di meno!
Swagman si preannuncia come un titolo che segue l'altro trend del momento: l'horror. Da quel che ho capito, dovrebbe essere una sorta di arcade adventure che proietterà il giocatore in mondo da incubo popolato da mostri e creature di ogni sorta (rigorosamente creati con stazioni Silicon Graphics), da affrontare lungo venti intricatissimi livelli. Come in Donkey Kong Country, sarà invece possibile usare due personaggi con diverse caratteristiche. Più di questo e della data di uscita (primavera del '96), non ci è dato di sapere...

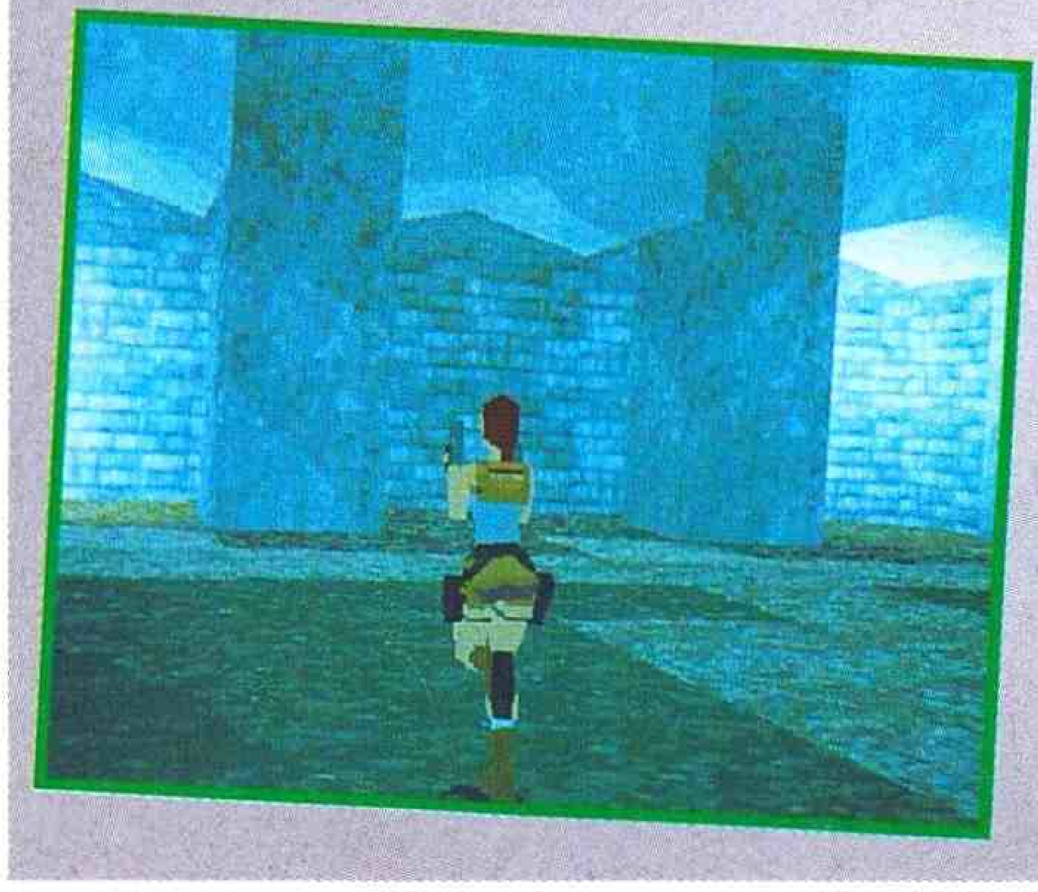
BLAM! MACHINEHEAD
SATURN, PSX

Sulla scia del successo di Battlecorps (copertina di ConsoleMania del numero di giugno dell'anno scorso) e più in generale dei giochi che usano l'engine grafico "rotea e zumma!" (@Copirait della Redasiùn), i programmatori della Core hanno deciso di dire ancora la loro sfruttando macchine più potenti come PSX e Saturn. Come bonariamente definito nella press release, MachineHead si può riassumere come un "3D Sci-Fi Slaughterfest", ovvero un gioco tridimensionale fantascientifico con molti ingredienti "a la Doom".
Perfettamente in linea con il trend del momento: ultraviolenza gratuita, vista in prima persona e un umorismo tipicamente inglese (ovvero quello che fa ridere pochi eletti...).
Per poter vedere questo festival del 3D pompato da tonnellate di grafica, renderizzazioni e amenità simili, bisognerà aspettare fino ai primi mesi dell'anno venturo.



TOMB RAIDER
SATURN, PSX

Sullo orme del più classico Indiana Jones ecco un altro arcade adventure che non potrà non interessare gli appassionati e non. In Tomb Raider vestirete i panni di Lara Cruz, un'avventuriera che ha la capacità di ficcarsi sempre nei guai più assurdi. Un'area di gioco totalmente tridimensionale, più di 2000 frame di animazione per il personaggio principale, tante sequenze filmate e... molto, ma molto di più! Buttate il telecomando e non cambiate canale... anche perché prima della primavera del '96 non vedrete un bel niente!

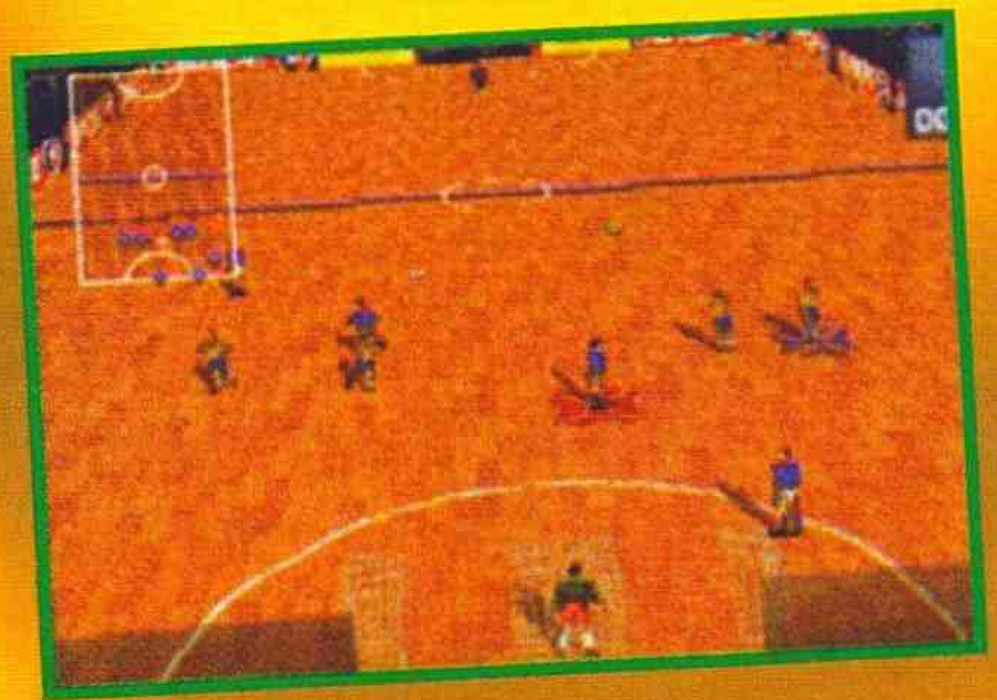


IN BREVIS

Ultime righe per comunicare l'uscita imminente di due conversioni per 32X direttamente da MegaCD. Si tratta di Soulstar X e BC Racers. Se tutto va bene li vedremo verso la fine dell'anno...
E con questo è davvero tutto!

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Sono quasi tutti sportivi i titoli qui descritti, in parte merito della Warner stessa, in parte prodotti dalla collegata Accolade. Si comincia con STRIKER '96, ennesimo gioco di calcio per Playstation. Non si tratta di una novità assoluta, ma per il suo esordio a 32 bit è stato completamente rinnovato. Si parla di 1200 frame di animazione, tutti realizzati con tecniche di Motion Capture, con animazioni al cinquantesimo di secondo, di una fluidità davvero invidiabile. Ci sono naturalmente i consueti tocchi di classe, con le ombre dei giocatori, e la telecamera che può visualizzare il gioco sotto diverse angolazioni, ma di novità vere e proprie non mi sembra di vederne. Sul versante della Accolade ritroviamo invece una vecchia conoscenza: HARDBALL 5, un gioco di baseball con una lunga tradizione di successi alle spalle, anche lui per Playstation. Il gioco promette di essere parecchio tecnico, con tutte le statistiche dei vari giocatori, ma non mi esalta particolarmente dal punto di vista grafico: sembra tutto digitalizzato.
Tra i giochi non sportivi c'è invece PO'ed (no, non è un errore di battitura, si scrive proprio così), anche lui per PSX. Si tratta del solito clone di Doom con un'ambientazione vagamente alla Alien, non è il massimo dell'originalità, ma se è bello...



NOVITA' DAL SUNSOFT LEVANTE

Questo mese ho davvero ritrovato una verve che avevo perso da tempo nello scrivere i titoli delle preview. A parte questo piccolo appunto personale, diamo una rapida occhiata ai titoli della Sunsoft dalla prossima collezione autunno/inverno...

SPEEDY GONZALES: LOS GATOS BANDIDOS

SUPER NES

AARRGGHH! Non se ne può più dei Looney Tunes! Ce li hanno proposti in tutte le salse e stanno diventando l'incubo dei possessori di una console come i Lemming stanno ai possessori di computer! Malgrado tutto però, non mi sembra di ricordare altre apparizioni del topo più antipatico del mondo (dopo Topolino, naturalmente!) in un videogioco per console. Detto questo passo oltre. Il giocatore dovrà indossare il sombrero di Speedy per cercare di salvare i propri amichetti, rapiti dalla gang dei Los Gatos Bandidos, una cricca di gattacci il cui unico obiettivo è quello di guastare le "fieste" (da qui i famosi "guastafieste"!). Per riuscire nella propria impresa, il toponzo dovrà affrontare un numero imprecisato di livelli (nella più pura tradizione dei platform) alla ricerca dei propri compadres e poter così ricominciare la "fiesta"!

L'uscita è prevista per quest'autunno...

JEWELS OF THE ORACLE

SATURN, PSX

Da quello che ho capito, Jewels Of The Oracle dovrebbe stare più o meno a quello che è stato The 7th Guest su PC: un'avventura interattiva (fino a un certo punto) con tonnellate di grafica tridimensionale renderizzata, nella quale, per progredire, bisogna risolvere un numero imprecisato di difficilissimi enigmi.

Un nuovo approccio diverso e intelligente per console quali Saturn e PSX, dall'elevato potenziale tecnico, ma che sembrano destinate solamente a essere usate per sfornare picchiaduro con tonnellate di grafica, ma che alla fine scarseggiano in quanto a giocabilità (almeno questo è il mio modesto punto di vista!). Per cimentarsi in quella che sembra essere un'avventura davvero impegnativa, bisognerà aspettare l'inverno a cavallo del '95 e del '96.

HEBEREKE'S POPOITTO

SATURN, PSX, SNES

In genere i giochi che si presentano con un titolo criptico di questo tipo non possono essere altro che degli arcade o dei puzzle game che sfoggiano i personaggi più demenziali della Terra, ovviamente giapponesi. Hebereke's Popoitto appartiene appunto alla categoria dei puzzle game demenziali e si ispira palesemente a un altro gioco di culto come Puyo Puyo: scopo del gioco è quello di affiancare dei popoitti, ovvero delle palline colorate, ad altri. Quando quattro popoitti dello stesso colore sono vicini, esplodono, liberando dello spazio prezioso in uno scenario che richiama alla mente il vecchio Tetris. Si potrà gareggiare da soli, contro il computer o contro un amico.

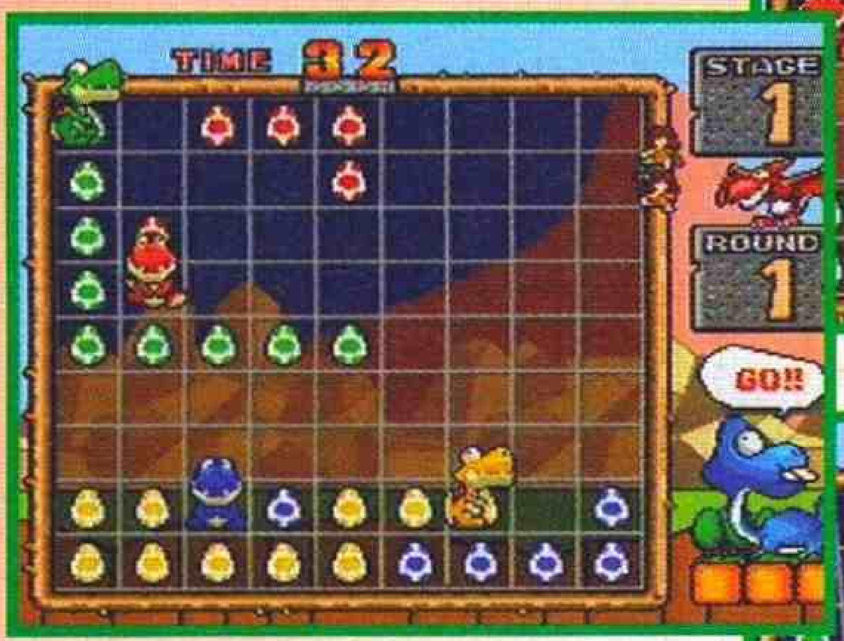
Hebereke's Popoitto uscirà prima per Saturn, ma a ruota seguiranno le versioni per SNES e PSX...

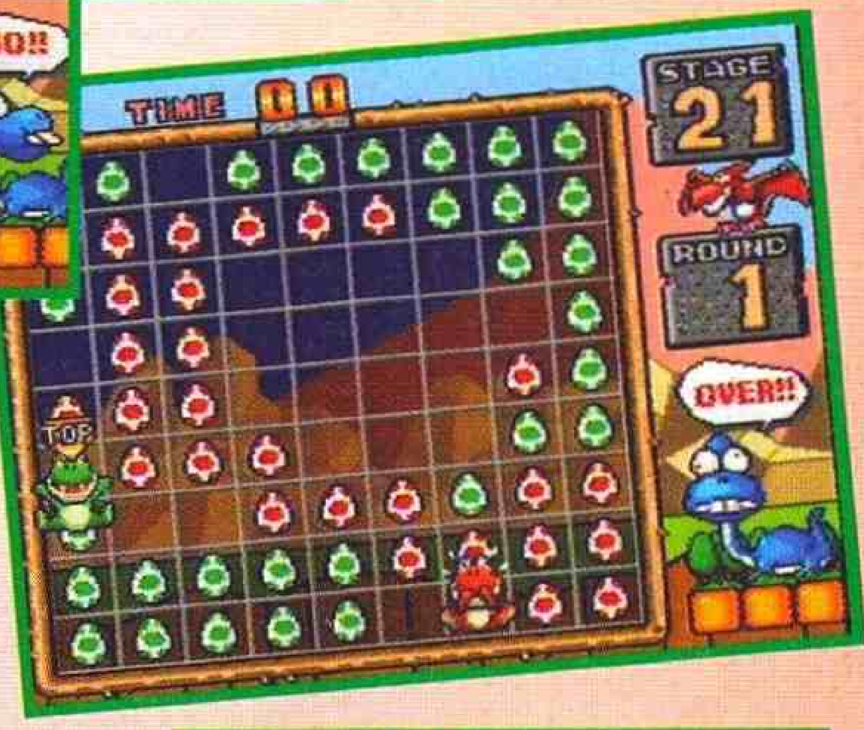
Attenzione ai Poro Poro e al Poppone

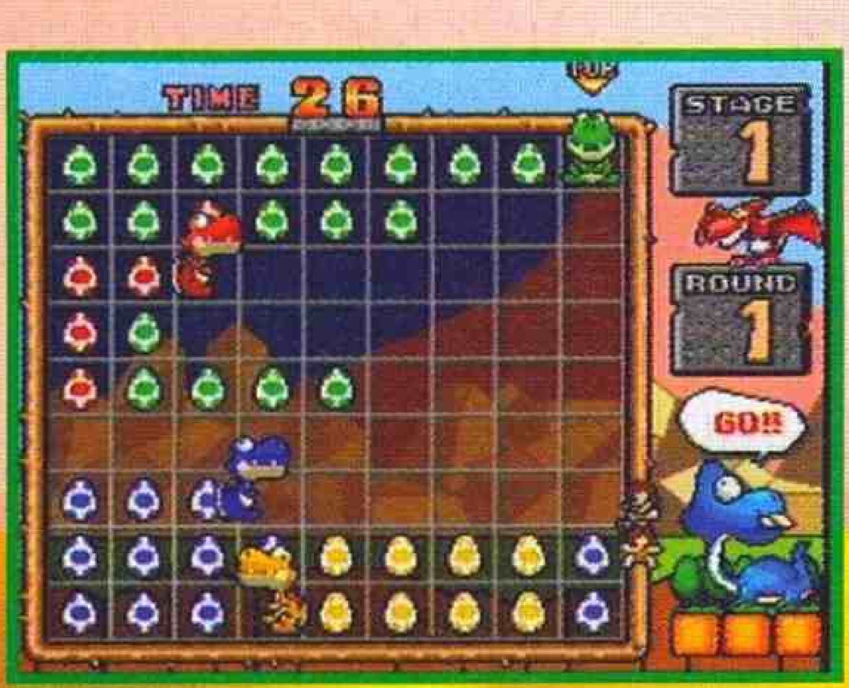
HUNGRY DINOSAURS

SUPER NES

Di questo titolo non sappiamo effettivamente molto, se non che uscirà alla fine di quest'anno e che, come dovrebbe essere intuibile dal titolo (e dalle foto), i protagonisti saranno dei dinosauri. Per ora beccatevi le foto e aspettatevi una preview al più presto...







UNA GARANZIA EA SPORTS™

AGGREDISCI IL CAMPO

FIFA SOCCER 96

OLTRE 4000 CALCIATORI DA TUTTO IL MONDO

12 CAMPIONATI INTERNAZIONALI TRA CUI QUELLO ITALIANO

GIOCATORI REALIZZATI E ANIMATI CON STAZIONI GRAFICHE SILICON GRAPHICS

NUOVI METODI DI CONTROLLO DEI GIOCATORI

NUOVI SETTAGGI DI GIOCO MODIFICABILI IN QUALSIASI MOMENTO

TUTTO QUELLO CHE VEDETE IN UN VERO CAMPO DA CALCIO SULLA VOSTRA CONSOLE

ATTENZIONE !

GRANDI SORPRESE TI ASPETTANO CON QUESTO PRODOTTO E.A. SPORTS. PUOI VINCERE

FANTASTICI PREMI !

COME? CHIEDI AL TUO RIVENDITORE.

SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

FIFA

FIFA SOCCER 96

EA SPORTS

LA NUOVA GENERAZIONE DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE

EA SPORTS AND THE EA SPORTS LOGO ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.

CADARIO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

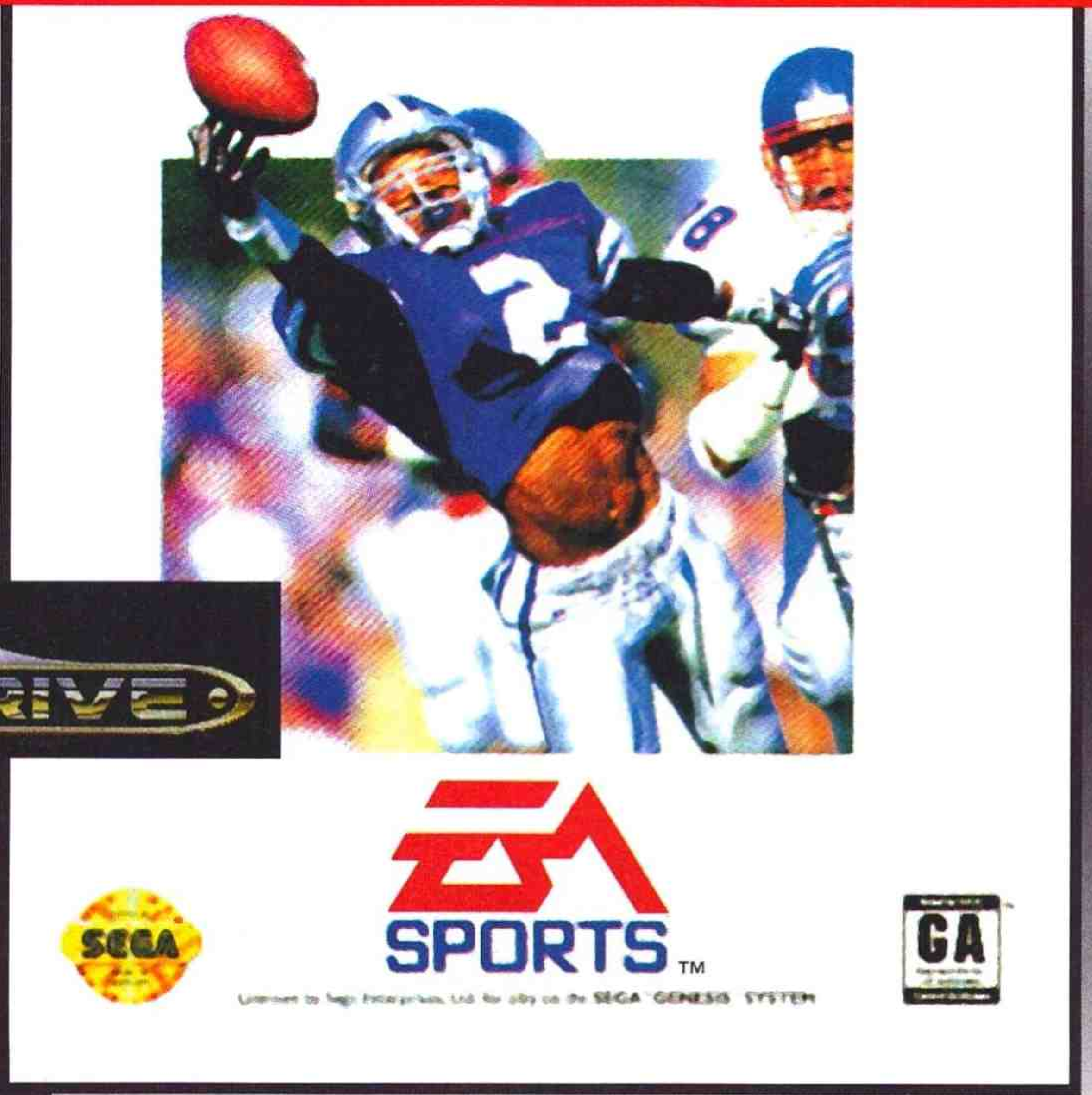
NUMERO VERDE 167 - 821177

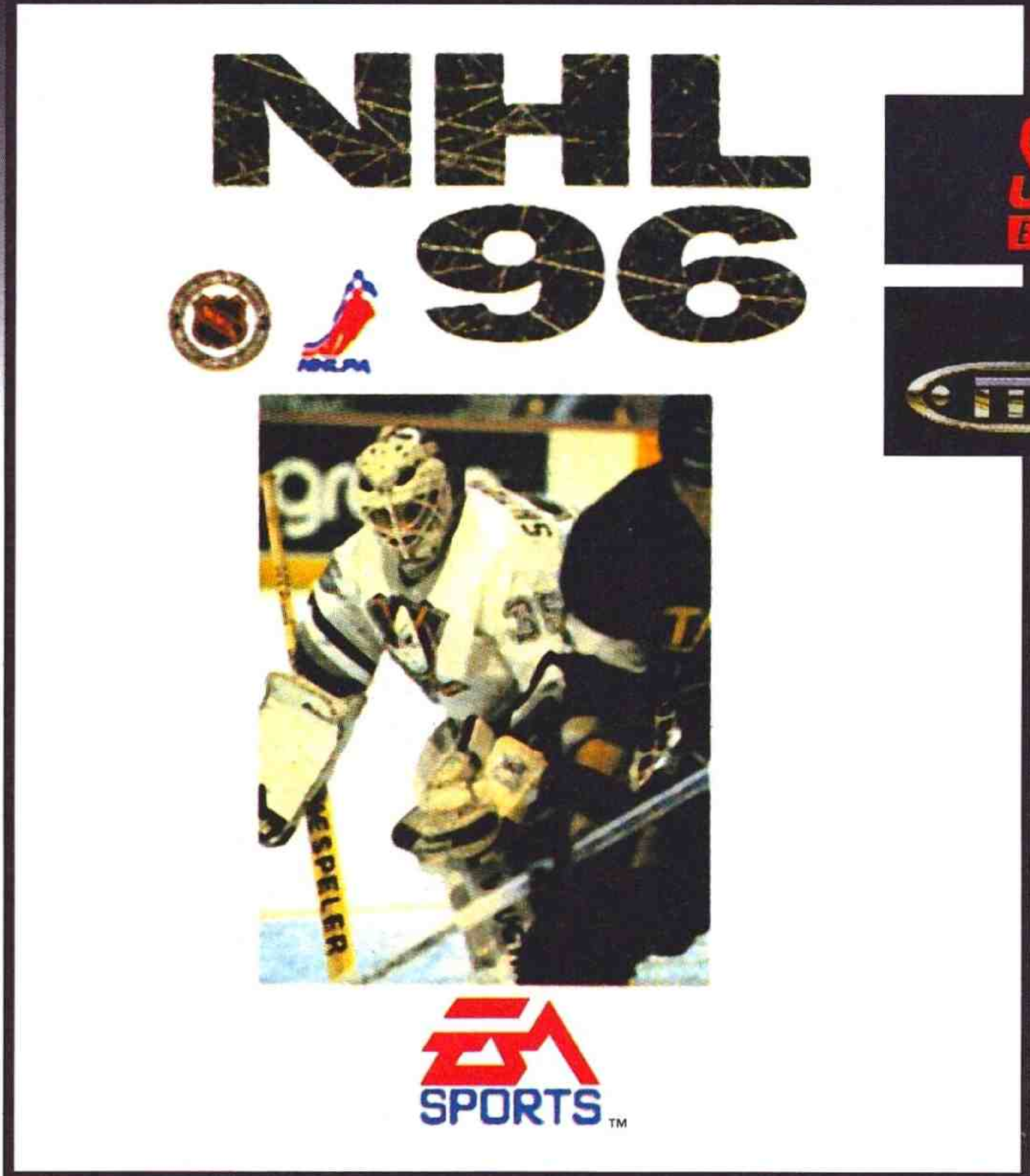
UNA GARANZIA EA SPORTS™

EA SPORTS™ COLLEGE FOOTBALL 96

LA TUA META E' LA VITTORIA!
IL FOOTBALL AMERICANO SOTTO TUTTI GLI ASPETTI.

SEGA MEGA DRIVE





SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

IL DISCO CHE TE LE SUONA.
LO SPORT PIU' DURO PER LA TUA CONSOLE.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

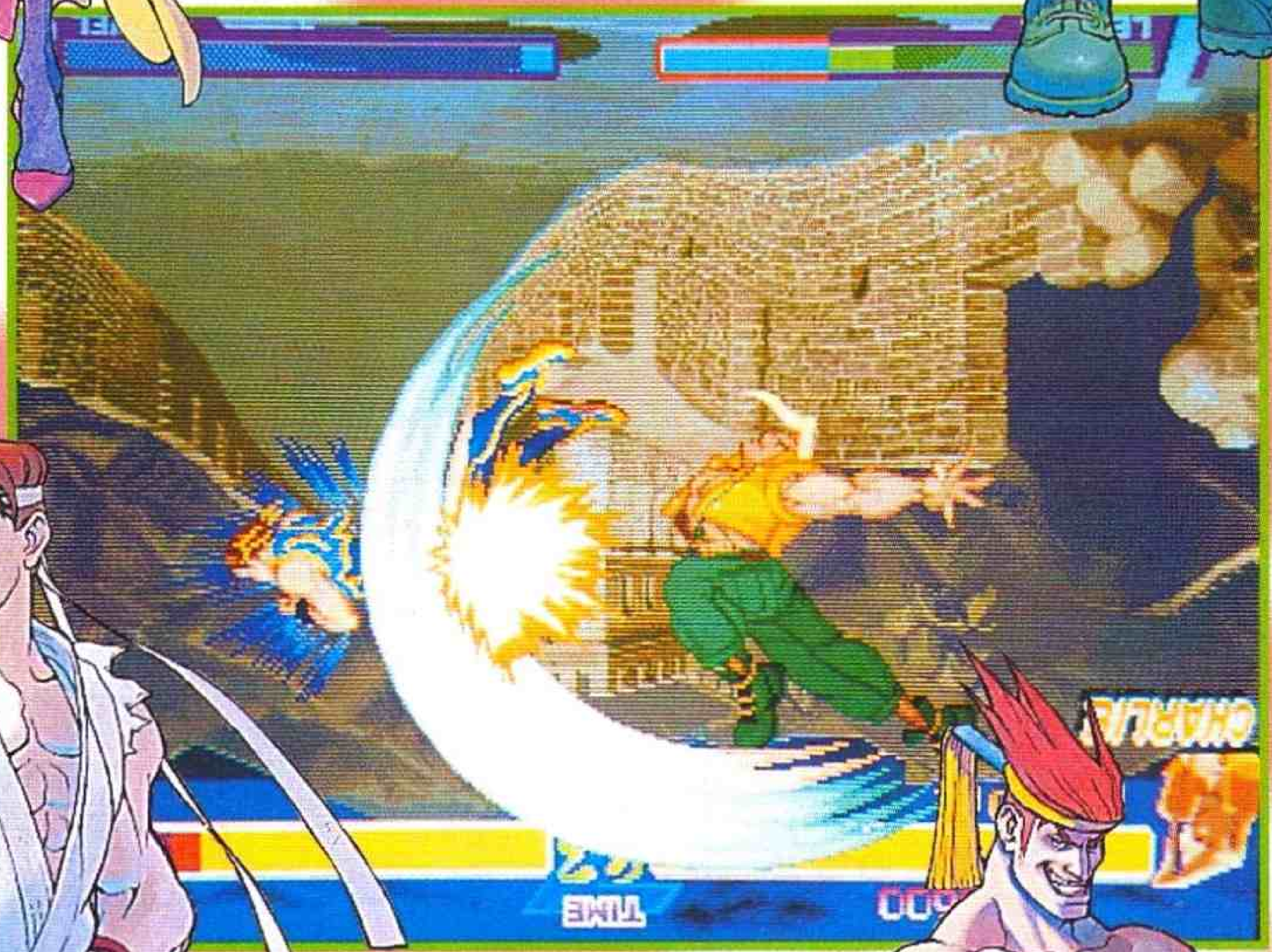
CADARIO

MADE IN JAPAN

Se non sono picchiaduro, non li vogliamo. Se non sono poligonali, ci fanno schifo. Ma che succede?

L'ANGOLO DI STREETFIGHTER

Dopo un'incredibile tournée su tutte le migliori riviste del mondo (Cavallo Magazine, Samurai Banzai Pugilato, Burda Mode), finalmente è tornato l'Angolo di Streetfighter. Questa volta vi presentiamo il nuovo coin-op della serie, ovvero Street Fighter Alpha. Di che si tratta? Semplice: al posto di realizzare un altro "seguito", i programmatori della Capcom hanno optato per un vero e proprio "prequel", ovvero le avventure di Ryu e soci prima degli avvenimenti di Street Fighter. In questo novissimo picchiaduro troveremo Ryu, Ken, Chun Li e Sagat insieme a un po' di gente meno nota come Adon (uno dei due boss di SF), Guy (un personaggio di Final Fight) e altri. Tutti quanti sono un po' più giovani del solito, sono disegnati con uno stile totalmente differente (quello di Darkstalkers, per intenderci) e... Be', penso che basti, dato che il gioco sembra più o male sempre quello, tra bonus vari, barre d'energia per le supermosse e via dicendo. Insomma, sbavate sulle foto e a risentirci.



MADE IN

ZENKI

La Hudson Soft ci ha gentilissimamente fatto avere questo bel giochillo per SNES, una specie di platform molto incasinato e divertente. Cercheremo di recensirlo sul prossimo numero, in ogni caso sappiate che è un bel giochillo davvero.

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

GIOCHI SUPERNINTENDO (PAL) - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
BARKLEY SHUT UP AND JAM	60.000	IL RE LEONE (GIG)	160.000
CLAYMATES	60.000	DONKEY KONG COUNTRY (GIG)	155.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL (GIG)	65.000	FEVER PITCH SOCCER	128.000
FUN N' GAMES	60.000	SUPER STREET FIGHTER II	120.000
GODS (GIG)	65.000	VORTEX	130.000
SUPER JAMES POND (GIG)	85.000	WORLD CUP USA '94	135.000
EEK! THE CAT	60.000	X - MEN (GIG)	155.000
CHOPLIFTER III	50.000	LEMMINGS 2	130.000
SUPER BATTLETANK 2	55.000	STARGATE	114.000

GIOCHI GAME BOY - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
GLI SBULLONATI	35.000	DONKEY KONG LAND (GIG)	62.000
4 IN 1 FUN PACK 2	35.000	JURASSIC PARK 2	50.000
MAGNETIC SOCCER (GIG)	25.000	ALADDIN (GIG)	70.000
LEMMING 2	35.000	NBA JAM	60.000
MICROMACHINES	35.000	LAMBORGHINI AMERICAN CHALL. (GIG)	60.000
UNIVERSAL SOLDIER	39.000	LION KING	80.000
SNOOPY	35.000	POWER RANGERS (GIG)	80.000
MARIO YOSHI	35.000	JIMMY CONNORS	70.000

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE DA TAVOLO E PORTATILI

CONSOLE E ACCESSORI	PREZZO L.	CONSOLE E ACCESSORI	PREZZO L.
JOYPAD ASCII-PAD MEGA DRIVE	39.000	SUPER NINTENDO EUROPEO	229.000
JOYPAD ASCII-PAD SUPER NES	39.000	PHILIPS CD - i mod. 450	847.000
JOYPAD NINTENDO 8 BIT (GIG)	31.000	PHILIPS CD - i mod. 220	1.037.000
JOYSTICK NES 8 BIT	39.000	PLAY STATION	Telefonare
SKART SUPER NINTENDO	35.000	ALIMENTATORE AMIGA 500/600/1200	95.000
LUCE + LENTE GAME BOY	25.000	MOUSE AMIGA	49.000
SNES + DONKEY KONG + D.K.C. SWATCH	359.000	GAME BOY + TETRIS + S. MARIO SWATCH	130.000

Per motivi di spazio non è stato possibile elencare tutti i titoli disponibili. I prezzi si intendono IVA COMPRESA

N JAPAN

VIRTUA FIGHTER SU 32X!

Ebbene sì, il picchiaduro più popolare della redazione sta arrivando anche su 32X. Molto probabilmente lo ignoreremo con grande naturalezza (il Saturn è in ottima salute), sappiate comunque che si preannuncia come una gran bella conversione, con più opzioni della versione originale. Si potrà attivare una speciale modalità torneo a sedici giocatori (penso, magari sono otto - comunque fa lo stesso) e non si dovrebbe sentire molto il passaggio da coin-op a 32X - se non per il numero di poligoni. A ogni modo, che tutti i possessori del suddetto add-on attendano e abbiano fede.

COMIC ZONE

Altro bel giochillo per 32X, questa volta un platform: si tratta di un gioco molto carino, ispirato al mondo dei fumetti in generale (senza sfruttare nessun personaggio specifico) con un sacco di soluzioni grafiche molto carine. Il giocatore (come potete vedere dalle schermate) si muoverà all'interno di alcune vignette, che vengono aggiornate a mano a mano che il gioco prosegue. Non c'è che dire, potrebbe rivelarsi molto interessante.

J LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3

Questo mese esageriamo: conosciamo il titolo di TUTTI i giochi presentati, persino quando sono così lunghi e complicati (chi segue con regolarità il Made in Giappone sa che questo è un evento eccezionale). Questa volta si tratta di un gioco di calcio per SNES, ispirato all'ormai famosissimo campionato giapponese (la J League, appunto, dove milita anche Totò Schillaci - quante volte ve lo avremo detto?). La caratteristica più interessante è - paradossalmente - quella del sottogiochino extra: una specie di scacciapensieri modello decina d'anni fa, un piccolo simulatore di rigori. Totale!

informatica ESSE by Sdegno

Via Libertà, 258
Portici (NA)
(nei pressi della IV traversa a dx.)

CONSOLE

N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad	799.000
Sony Palystation + gioco + Joypad	740.000
Joypad	69.000
Memory card	55.000
Toshinden	112.000
Ridge Recer	119.000
Novastorm	109.000
3D Lemmings	109.000
Rapid Record	109.000
Nipe Out	119.000
Killer the Blood	109.000

PLAY STATION

Street Fighter Movie	Tel.
Mortal Kombat 3	Tel.
Jumping Flash	112.000
Destruction Derby	122.000
Discworld	112.000
Air Combat	112.000
Cybersled	112.000
War Hawk	112.000
Extreme Sport	112.000

ACCESSORI

Joypad Mega drive 6 tasti	25.000
Joypad mega drive challenger	25.000
Joypad mega drive trasparente	39.000
Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6	95.000
Joypad S. Nintendo Competition Pro	25.000
Joypad Super Nintendo originale	35.000
Joystik Super Nintendo 6 tasti	29.000
Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2	25.000
Cavo start Mega Drive 1 o 2	24.000
Adattatore 4 giocatori Mega Drive	45.000
Adattatore per giochi protetti SN	35.000
Cavo Scart Super Nintendo	35.000
Alimentatore Game Gear	19.900
Pacco batterie ricaricabili + alim.	45.000
Lente Game Gear	19.900
Guscio proteggiunto Game Gear	30.000
Borsa porta Game Gear	35.000
Alimentatore Game Boy	19.900
Lente e luce Game Boy	29.900
Adattatore per auto Game Boy	15.000
Pacco batterie ricaricabili + alim.	29.900
Guscio proteggiurto Game Boy	19.900
Luce lente Joypad casse sonore G. Boy	59.000

Vendita per corrispondenza
Tel. Fax 081 - 7766465

SUPER NINTENDO

X Man	99.900
Ghoul Patrol	82.000
Shag Fu	69.900
Wario Swoods	96.000
The Flinstones Movie	89.000
La morte di Superman	Tel.
Claymates	39.000
The Pagemaster	89.000
Blazing Skies	59.900
Super Street Fighter II	Tel.
Magic Sword	59.900
Brutal	90.000
Mortal Kombat II	109.000
Power Ranger	Tel.
The Lion King	99.000
Power Drive	99.000
Pink Holly Wood	49.900
Animaniac	129.000
Super Brawl	105.000
Super Metroid	99.000
Wild Wacky Sports	110.000
Indiana Jones	125.000
The Adv. of M. Max	69.900
Micromachines	Tel.
Robocop V. Term.	84.900
Barkley Jam	69.000
F1 Championship	Tel.
Judge Dreed	Tel.
G Gundam	Tel.
Rockman 7	130.000
Desert Fighter	75.000
Fievel goes West	59.900
Mechwarrior	60.000
Fever Pitch Soccer	119.000
Super Cup Soccer	Tel.
NBA Live 95	Tel.
Topolino Mania	89.000
Sparkster	Tel.
Black Hawk	99.000
Fifa Int. Socc.	85.000
Dracula	59.900
Pit Fall	89.900
Super Bat. Tank 2	49.900
Carrier Aces	110.000
Mortal Kombat	53.000
I.S. Star Soccer	119.900
Final Fight 2	55.000
True Lies	95.000
NBA Jam TE	Tel.
Batman Forever	115.000
F1 Poleposition 2	95.000
Parodius	58.000
Total Carnage	60.000
Prince of Persia	39.900
NBA Jem	39.900
Killer Instinct	Tel.

GAME BOY

Mario World	
Moto Maniacs	
Loder Bunner	
Bomb Jack	
Dr Mario	
Alley Way	
Space Invader	
Pitman	
Popup	
Battle City	
Tennis	
Volley Fire	
Penguin Land	
Flipull	
Bomberman	
Arkanoid	
Star Gate	
Tank 94	
Offertissima tutto a solo	85.000

MEGA DRIVE

Second Samurai	55.000
NBA Live 95	118.000
XMan 2	Tel.
Hulk	45.000
Super Street Fighter II	95.000
Kick Off III	59.000
Eternal Champions	59.900
Fever Pitch Soccer	113.000
Mega-Lo-Mania	65.000
Talmits Adventure	65.000
Power Drive	75.000
Lethal Enf. + pistola	85.000
Kawasaki Superb.	105.000
Mega Bomberman	109.000
Spider Man TV	89.000
Striker	119.000
Atp Tour	115.000
Il Tagliaerbe	109.000
Samurai Shodown	Tel.
Earth Worm Jim	120.000
Fifa Soccer 95	85.000
Jam Tourn. Ed.	79.900
Mortal Kombat II	90.000
Splatter House 3	40.000
Chack Rock 2	99.000
Dragon's Revenge	60.000
Hovor	89.900
Brutal Paws of F.	96.000
Combat Cars	Tel.
Mr Nutz	99.000
Urban Strike	89.900
Virtual Pinball	75.000
Paint Games	49.900
Red Zone	Tel.
Virtual Burt	99.000
Ball Z 3D	67.000
Shag Fu	Tel.
Rise of the R.	89.900
The Pagemaster	105.000
Street racer	85.000
NHL 95	49.900
Streets of Rage 3	89.000
Lemmings	49.900
Rocket Knight	29.900
Batman Forever	105.000
Another World	29.900
Pete Sampras	49.900
Rolo	49.900
Jungle Strike	39.900
Ecco the Dolphin	29.900
F1 Worldchampionship	87.000
Capitan America	49.000
Super Kick off	55.000
Jurassic Park	55.000

NEO GEO CD

Fatal Fury III	99.000
Super Sidekicks III	99.000
Samurai Shod. II	40.000
Super Sidekicks 2	40.000
Agressors of dark	40.000
Art of Fighting 2	75.000
Top hunter	79.000
Aereo Fighters 2	40.000
Karnov's Revenge	95.000
View Point	95.000
Street Hoop	39.900
Windjammers	95.000
Nam 75	65.000
World Her. 2 Jet	99.000
Magician Lord	99.000
Thrash Rally	95.000
Ninja Combat	99.000
Joy Joy Kid	69.000
The King of Fighters 95	99.000
Football Frenzy	39.900
Baseballstars 2	39.900
Alpha Mission 2	39.900
Name 75	39.900

PLAY STATION

Street Fighter Movie	Tel.
Mortal Kombat 3	Tel.
Sega Saturn+gioco+Joypad	1.090.000
Convertitore Super Saturn	112.000
Control Pad	90.000
Virtual Stick	150.000
Volante	190.000
Daytona Racing	156.000
Virtua Fighter Remix	Tel.
Clockwork Knight	112.000
Victory Goal	125.000
Panzer Dragon	156.000
Bug	125.000
Mist	125.000
Pebble Beach Golf	125.000

MADE I

KING OF FIGHTERS 95

Uella! Tornano i protagonisti di Fatal Fury e altri giochi, insieme a un altro po' di gente: ecco a voi King of Fighters 95, seguito di King of Fighters 94 (ma va'?), nel quale viene ripresa la formula del tre-contro-tre sperimentata con successo nel precedente episodio. Nulla sembra mutato, se non i soliti fondali, musiche, mosse e così via: l'unica vera nota importante sembra l'aggiunta di un nuovo team di tre persone composto da alcuni scoppiati non meglio identificati. Comunque sia, KoF 94 era già un bel gioco: questo 95 non può certo essere peggio (almeno speriamo), quindi non ci resta che aspettare... Dimenticavo: per chi non lo sapesse si tratta di un gioco per Neo Geo.

VIRTUA HANG ON

Insomma, che dire? Chi si ricorda il vecchissimo Hang On? Be', questa è una nuova versione poligonale e tex-

turizzata, fatta apposta per il Saturn. Potrete comprare i

pezzi per la vostra moto, cominciare un campionato e così via - più o meno come la vecchia versione per Megadrive. Che, tra le altre cose, era parecchio divertente.

VIRTUA FIGHTER 2

Eccovi un bel po' di foto per l'annunciato capolavoro della Sega per Saturn: Virtua Fighter 2 promette di farci perdere

nottate davanti al monitor a riempirci di botte. Con il primo episodio abbiamo giocato fino alla nausea, e stiamo aspettando appunto il secondo per ricominciare a farci un sacco di male. Quello che più ci interessa, ovvero grafica e velocità, è già stato verificato grazie a Virtua Fighter Remix: insomma, non dovrebbe esserci nessun intoppo - Virtua Fighter 2 è IL gioco da attendere per quest'inverno...

GOLDEN AXE THE DUEL

Ritornano il barbaro, il nano e la pulzella insieme al rissosissimo Death Adder, pronti a darsi le manate sul Saturn: sta per

uscire infatti Golden Axe The Duel, bel gioco stile Street Fighter 2 tutto basato sul "mondo" di Golden Axe. Si preannunciano mosse speciali devastanti (spero visivamente impressionanti come le smart dell'originale Golden Axe), un sacco di personaggi ripugnanti (chi c'è oltre ai tre e a Death Adder? Probabilmente i dinosauri) e botte da orbi. Alla prossima.

Dal 29 Settembre c'é

PLAYSTATION

Potenza all'ennesima Potenza

Dal 29 settembre, finalmente, la consolle più attesa sarà disponibile anche in Italia.

I PlayStation Centers ti aspettano!

PIEMONTE

ALEX COMPUTER	C.SO FRANCIA, 333/4	TORINO
ALEX COMPUTER "LE GRU"	c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10	GRUGLIASCO (TO)
CAMELOT	VIA PIETRO MICCA, 33	BIELLA (NO)
COMPUTER WORK	VIA RIVOLI, 38/A	ORBASSANO (TO)
EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES	C.SO FRANCIA 11 Bis/C	TORINO
FLASH GAME	VIA VALDIERI, 12	TORINO
HOBBY CENTRO	VIA P. FERRERO, 15/B	ALBA (CN)
PLAY GAME SHOP	VIA CARLO ALBERTO, 39/E	TORINO
QUEEN COMPUTER SHOP	C.SO DANTE, 2	TORINO
ROSSI COMPUTER	C.SO NIZZA, 42	CUNEO
SORIZ	VIA ARTISTI, 31/BIS	TORINO
YOU TOO	VIA ROSSINI, 3/E (ANG.VIA PO)	TORINO

LOMBARDIA

2M ELETTRONICA	VIA SACCO, 3	COMO
ARIVI VIS	P.ZZA I°MAGGIO, 13	CORSICO (MI)
CONSOLE GENERATION	VIA CAPECELATRO, 7	MILANO
ELTRON	VIA 4 NOVEMBRE, 1	BARZANO' (CO)
FERRERO RADIO TV	VIA MAMELI, 22	BUSTO ARSIZIO (VA)
FLOPPY	VIA CARROBBIO, 13	VARESE
FLYCOM	VIA LIGURIA, 2	BELLUSCO (MI)
FUTURE GAMES	V.LE LOMBARDIA, 25	MILANO
GIOCHI GARDEN	C.SO SEMPIONE, 33	GALLARATE (VA)
GUALINI COMMERCIALE	VIA DORNO, 68	GARLASCO (PV)
I BELEE CONSOLLES DEPARTMENT	VIA LORENTEGGIO 22/24	MILANO
IL CURSORE	P.ZZA MARTIRI DELLA LIBERTA', 7	NOVATE MILANESE (MI)
MARCUCCI	VIA F.LLI BRONZETTI, 37	MILANO
MISTER BIT (PROXIMA)	STRADA PADANA SUP.,292	VIMODRONE (MI)
NEWEL	VIA MAC MAHON , 75	MILANO
PERGIOCO	VIA ALDOVRANDI	MILANO
PERGIOCO	VIA S.PROSPERO, 1	MILANO
PLAY MARKET	GALLERIA S.CARLO, 6	MILANO
RIVOLA	VIA VITRUVIO, 43	MILANO
TERZA GENERAZIONE	VIA LEONADO DA VINCI 157	MILANO
WARE HOUSE (PRINTEX)	C.SO BUENOS AIRES, 53	MILANO
WARE HOUSE (PRINTEX)	VIA MARGHERA, 37	MILANO

LIGURIA

ATHENA INFORMATICA	VIA CARISSIMO E CROTTI, 16/ROSSO	SAVONA
CELESIA ENZA	VIA GARIBALDI, 144	LOANO (SV)
CENTRO HI FI VIDEO MALASPINA	VIA DELLA REPUBBLICA, 38	SANREMO (IM)
ECR ELETTRONICA	VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO	GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT	VIA MAZZINI, 4 E 19	RAPALLO (GE)
F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT	VIA S.RUFINO, 6	CHIAVARI (GE)
F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT	VICO LICETI 6	RAPALLO (GE)
IL BALILLA GIOCATTOLI	VIA F.APRILE, 112/ROSSO	GENOVA
OFFICE & GAMES	VIA AMENDOLA, 43	IMPERIA
SCABINI GIOCATTOLI	VIA C.RETA, 7-9/ROSSO	BOLZANETO (GE)
SCAGLIARINI ARCANGELO	VIA FIUME 142/A	LA SPEZIA
VIRTUAL GAMES	VIA DEL SAGITTARIO, 3	FINALE LIGURE (SV)

TRIVENETO

ADRIA MODEL	CENTRO ADRIATICO	PORTOGRUARO (VE)
ADRIATICA CASA	VIA VERDI, 48	ODERZO (TV)
ADRIATICA CASA	VIA LUZZATI, 108	TREVISO
ADRIATICA CASA	VIA MARINONI, 5	BASSANO DEL GRAPPA (VI)
ADRIATICA CASA	VIA MEDAGLIE D'ORO, 59	BELLUNO
ADRIATICA CASA	VIA OLMO, 45	ALTAVILLA VICENTINA (VI)
CAMONICO BORTOLO	VIA E.NEGRIN, 20	BASSANO DEL GRAPPA (VI)
CENTRO RADIO	VIA IMBRIANI, 8	TRIESTE
COMPUGAMES	C.SO CAVOUR 5/A	VERONA
COMPUTER SACE	CENTRO I GIARDINI DEL SOLE	CASTELFRANCO V.TO (TV)
COMPUTER SACE	CENTRO GIOTTO	PADOVA
CONSOLE SHOP	GALL. S.LORENZO, 11/13	VICENZA
ECHOS	CENTRO LE PIRAMIDI	TORRI DI QUARTESOLO (VI)
ELETTRO CASA NORD	VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER)	TRENTO
FERRARIN	VIA DE MASSARI, 10	LEGNAGO (VR)
GAME MASTER	VIA AQUILEIA, 15/A	UDINE
GUERRA COMPUTER	CENTRO VALE CENTER	MARCON (VE)
GUERRA COMPUTER	P.ZZA S.TRENTIN, 6	TREVISO
GUERRA COMPUTER	VIA BISSUOLA 20/A	MESTRE (VE)

GUTWENIGER
VIA PORTICI, 16 — BOLZANO

MOFERT 5
VIA LEOPARDI 24/A — UDINE

MUSIC CENTER
VIA BOLZANO, 39 — GARDOLO (TN)

SARTO RADIO TV
VIA ARMISTIZIO, 79 — PADOVA

SCALCHI MARKET
VIA CA'BALDI, 139 — VICENZA

SME
VIA ORSATO, 5 — MARGHERA (VE)

SME
"CENTRO PIAVE" — S.DONA' DI PIAVE (VE)

SME
VIA CONEGLIANO, 59 — SUSEGANA (TV)

SME
VIA NINO BIXIO, 3 — ZOPPOLA (PN)

SME
V.LE VENEZIA, 8 — PORTOGRUARO (VE)

TECNOCITY
VIA VALPOSINA, 55 — THIENE (VI)

VIDEOFOLLIA
C.SO MILANO, 193 — VERONA

VIDEOLAND GAMES
VIA RISMONDO, 4 — TRIESTE

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI
VIA VOLTURNO, 7/F — BOLOGNA

BUSINESS POINT
VIA CARLO MAYR, 85 — FERRARA

CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D — BOLOGNA

CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45 — COLLECCHIO (PR)

COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2 — BOLOGNA

DEDALO
LARGO ROMA, 1 — SALSOMAGGIORE T.(PR)

GAME OVER
VIA BERTOLA, 6 — RIMINI

GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B — BOLOGNA

ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI: V.LE DELLO SPORT 50/22 — MODENA

PETER PAN
VIA EMILIA S. STEFANO, 17/A — REGGIO EMILIA

RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E — CARPI (MO)

ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS — PARMA

TOSCANA

BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H — AREZZO

C.D.S
VIA V.VENETO 115/117 — AREZZO

C.D.S
PIAZZA GIOTTO 29 — AREZZO

C.D.S
VIA P.TOSELLI126 — FIRENZE

C.D.S
VIALE DEI MILLE 140 — FIRENZE

C.D.S
VIA C. DEL PRETE 6 — LUCCA

C.D.S
VIA MARINA VECCHIA 222 — MASSA

C.D.S
VIA CARNELUTTI — PISA

CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26 — LUCCA

CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16 — MONTECATINI TERME

FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32 — MASSA

IL COMPUTER
V.LE COLOMBO 216 — LIDO DI CAMAIORE

MORGANA
VIA DALMAZIA 424 — PISTOIA

NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R — FIRENZE

VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5 — LIVORNO

PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R — FIRENZE

PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B — FIRENZE

PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28 — PRATO

STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33 — VIAREGGIO (LU)

UMBRIA

GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281 — ORVIETO (TR)

SERLUPINI ANTONIO
VIA VIETNAM, 8 — BASTIA UMBRA (PG)

WARE
VIA CAIROLI, 1 — CITTA'DI CASTELLO (PG)

C.D.S
VIA CAMPO DI MARTE 3 — PERUGIA

ABBRUZZO

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 79/81 — PESCARA

FERRI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57 — PESCARA

FERRI
VIA EMILIA, 10 — PESCARA

GULLIVER
VIA STRINELLA, 2/E — L'AQUILA

MAPE
VIA NAZ.ADRIATICA SUD, 102 — SILVI MARINA (TE)

MAPE
c/o CENTRO COMM.LE BERNARDI: VIA NAZ. ADRIATICA N., 37 — FRANCAVILLA AL MARE (CH)

SCIARETTA
VIA TIBURTINA VALERIA Km.117,5 — AVEZZANO (AQ)

VISIONE MEDIATECA
VIA CONTE DI RUVO, 73 — PESCARA

MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO — CIVITANOVA MARCHE (MC)

PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA — ANCONA

TARLAZZI
VIA F.LLI KENNEDY, 7/9 — SFORZACOSTA (MC)

VIDEO GAMES CENTER
VIA B.BUOZZI, 16 — P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12 — CAGLIARI

VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17 — SASSARI

LAZIO

BABY CENTER
VIA UGO OJETTI, 247 — ROMA

CHIOCCIA LEONILDE
V.LE G.MARCONI, 277 — ROMA

COMPULAND
VIA DELLE OMBRINE, 35 — FIUMICINO (RM)

FB COMPUTERS
PIAZZA MANCINI, 3/A — ROMA

GAME 94
VIA DEL CLEMENTINO, 95 — ROMA

GIGI WATCH DI B.BOSSOLI
VIA NAPOLEONE III, 93 — ROMA

GI.GI WATCH ELECTRONIC
V.LE IPPOCRATE, 25 — ROMA

HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113 — FROSINONE

LA MONGOLFIERA 2001
VIA FILOTEO ALBERINI, 25 — ROMA

L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C — ROMA

M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI" — ROMA

METROIMPORT NEW
VIA ANASTASIO II, 430/440 — ROMA

ODIS
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31 — ROMA

O.T.S. ELECTRONICS
VIA ROMANO ANTONAZZO, 3 — ROMA

O.T.S. ELECTRONICS
VIA DEI GELSI,130/B — ROMA

P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D — ROMA

PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109 — ROMA

R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40 — ROMA

TOP COMPUTERS
c/o CENTRO CMM.LE MORBELLA — LATINA

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17 — CAPRI (NA)

ELETTRONICA 2000
C.SO DURANTE, 40 — FRATTAMAGGIORE (NA)

GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26 — NAPOLI

GIOCAMONDO
VIA DUOMO 290/G — NAPOLI

GIOCAMONDO
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44 — NAPOLI

GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45 — AVELLINO

GIOCO E STRATEGIA
SALITA ARENELLA, 22/D — NAPOLI

MFC QUAGLIA
CITTA' MERCATO — MUGNANO (NA)

MFC QUAGLIA
CENTRO "LE GINESTRE" — VOLLA (NA)

MFC QUAGLIA
CITTA' MERCATO — POMPEI (NA)

MFC QUAGLIA
CALATA S.MARCO, 25 — NAPOLI

MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23 — AVELLINO

NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBALDI, 65 — SALERNO

NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44 — CASERTA

SEGANINTENDOMANIA
VIA CRISPI, 18 — NAPOLI

SEGANINTENDOMANIA
VIA MERLIANI, 112/BIS — NAPOLI

SICILIA

2M
V.LE STRASBURGO, 166 — PALERMO

ABACUS
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19 — PALERMO

CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129 — TRAPANI

CASCINO ANGELO & C.
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2 — TERMINI IMERESE (PA)

FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2 — VILLAGGIO MOSE'(AG)

HOME COMPUTER
V.LE DELLE ALPI 50/E — PALERMO

TUTTO DI PUMA FRANCESCO
VIA MANZONI, 165 — AGRIGENTO

PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124 — CATANIA

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO — FIORINA (REP. S.MARINO)

Se vuoi essere inserito nella nostra "mailing list" per aggiornamenti futuri riguardanti PlayStation compila, con i tuoi dati, il seguente coupon e spediscilo a:

Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma

Nome .... Cognome ....

Indirizzo ....

Città .... Cap ....

Età ....

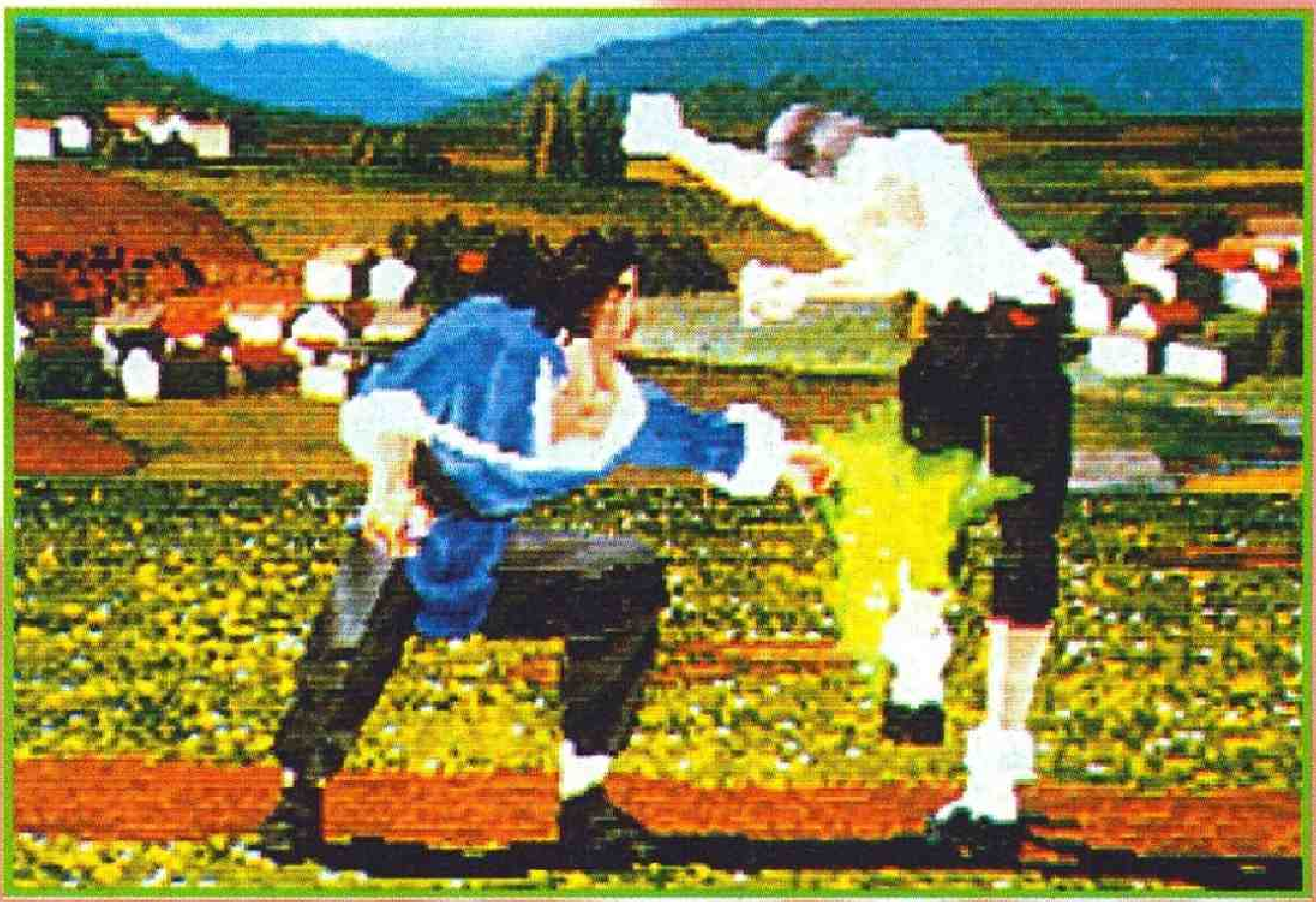
Possiedi già una PlayStation? ❑ Si ❑ No

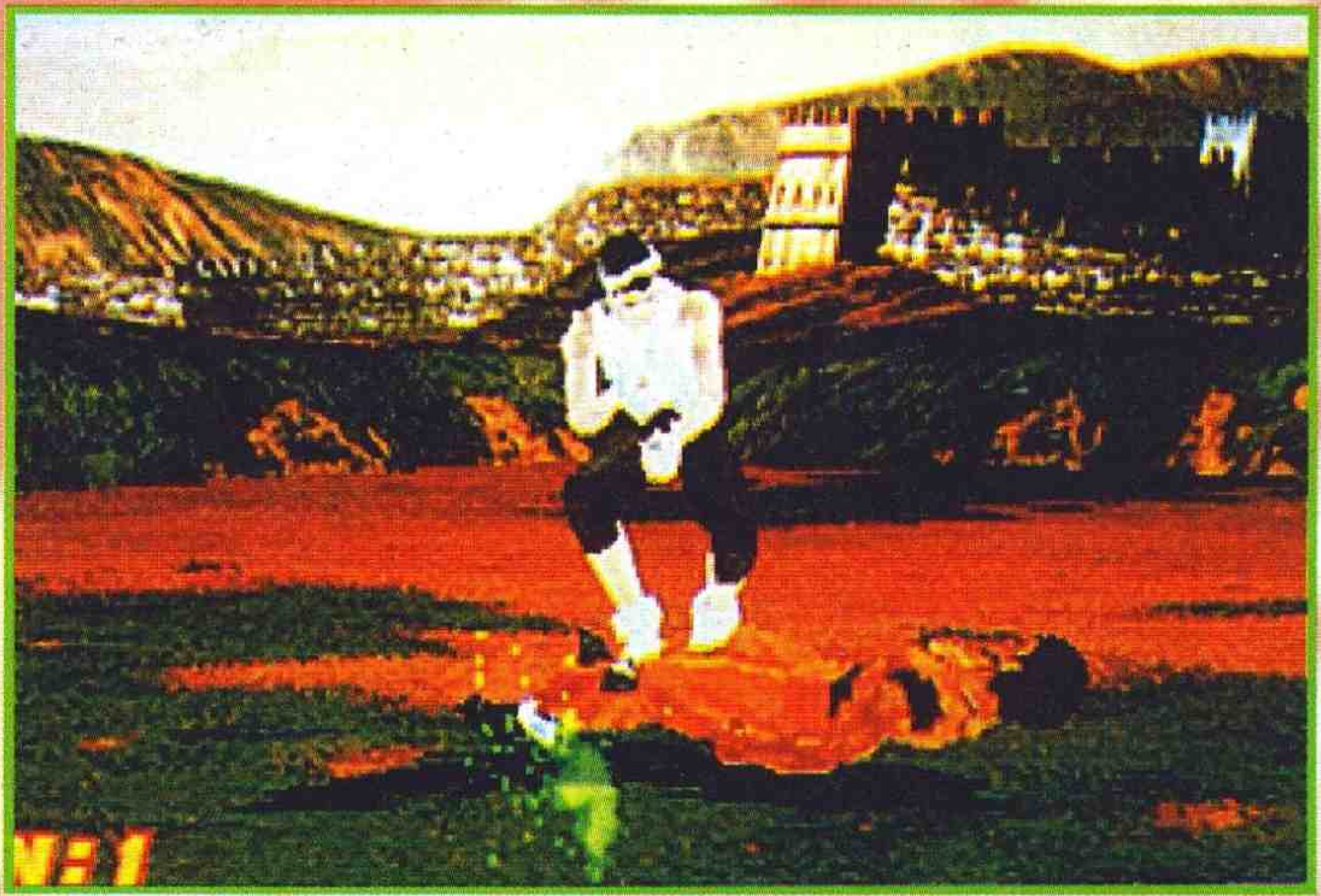
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

MADE IN

TEKKEN 2

Il più grande concorrente di Virtua Fighter diventa ancora più agguerrito grazie a questo seguito, che pur non rappresentando assolutamente nulla di nuovo, né un gran miglioramento rispetto al





primo episodio (il "salto" tra VF e VF2 è notevole, mentre quello tra Tekken e Tekken 2 è decisamente minore), non mancherà di attirare il suo bravo numero di giocatori. Un sacco di personaggi (ma davvero tanti, se mantengono le promesse) alcuni dei quali davvero squallidi (come il cinese tipo Jackie Chan) e le solite migliorie di mosse/fondali e balle varie. A quando la versione per Playstation? Imminente, ma non troppo: prima dovranno finire di vendere le copie del primo...

INDIANAPOLIS 500

Una delle gare più gloriose del panorama automobilistico americano è finalmente entrata alla grande nel mondo dei coin-op: la Sega infatti, utilizzando l'ultima versione del suo engine sviluppato dalla AM3, ha realizzato un incredibile gioco di guida di Formula Indy assolutamente devastante. Le texture sono dettagliatissime e

molto realistiche, i poligoni sono esageratamente tanti, la velocità è totale, la fluidità è incredibile... Speriamo non arrivi mai in Italia, altrimenti saremo costretti a versarci dentro gettoni su gettoni (ma quanto costa in Italia giocare con i coin-op? Si fa prima a comprarli, i giochi...).

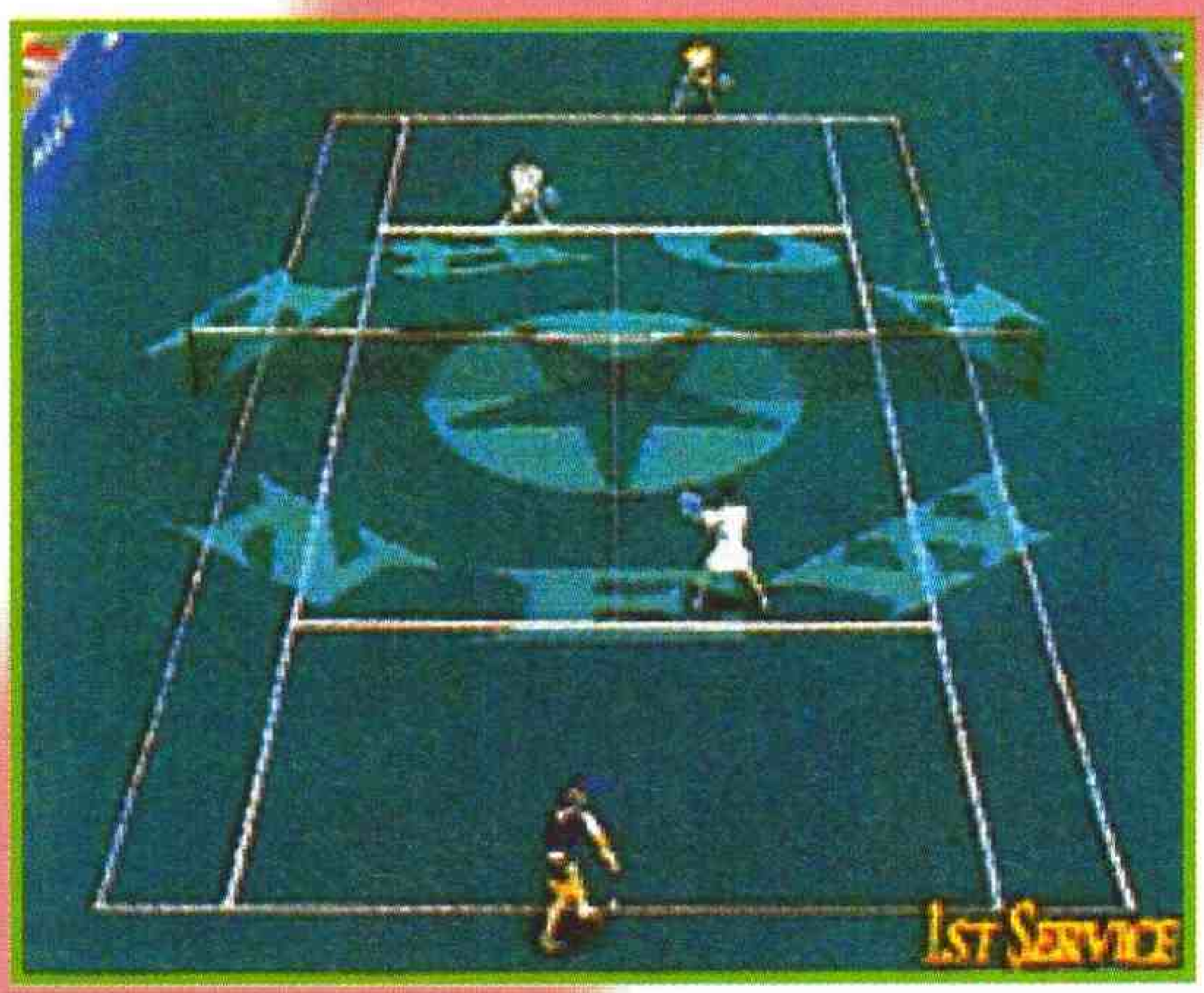
N JAPAN

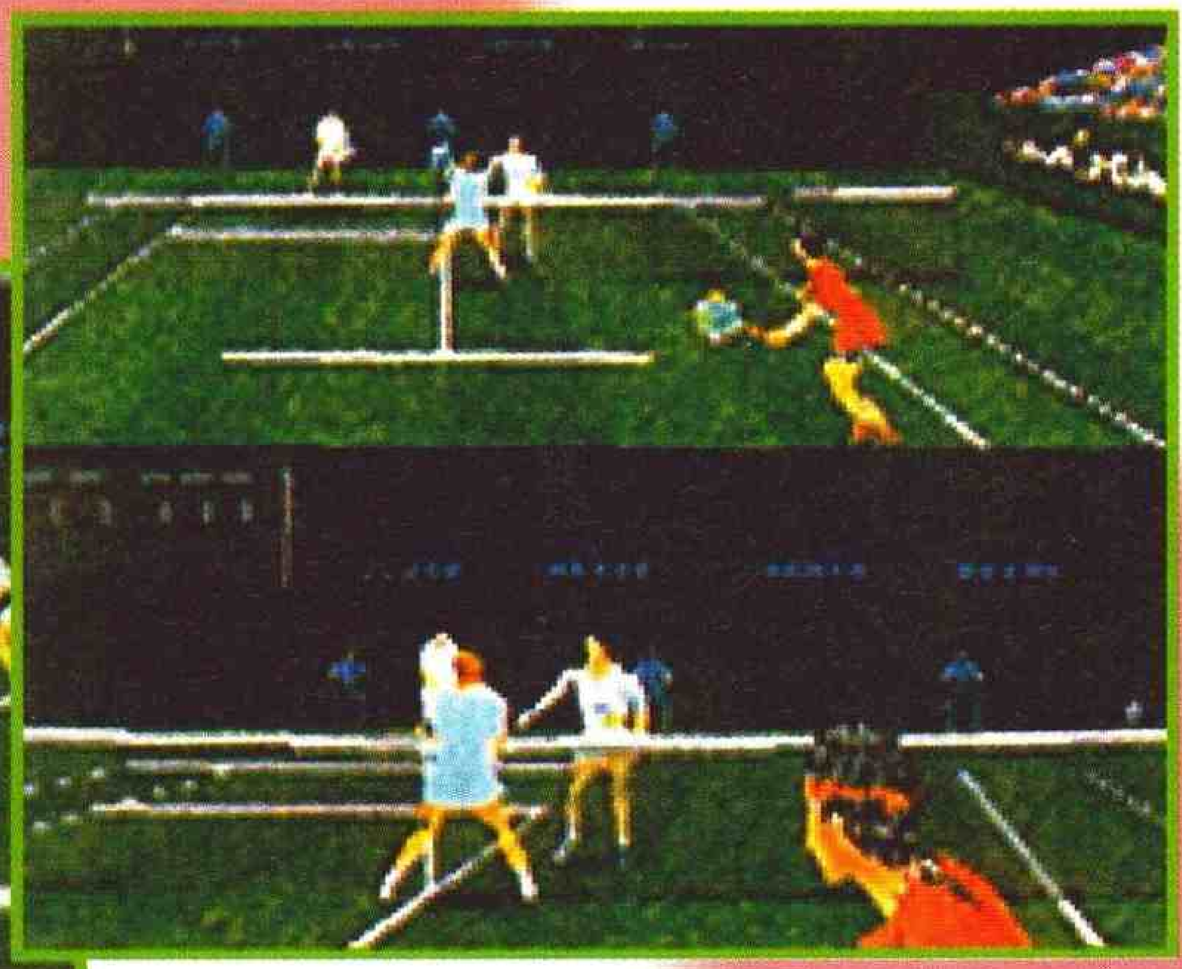
TOH SHIN DEN ANCHE SU SATURN!

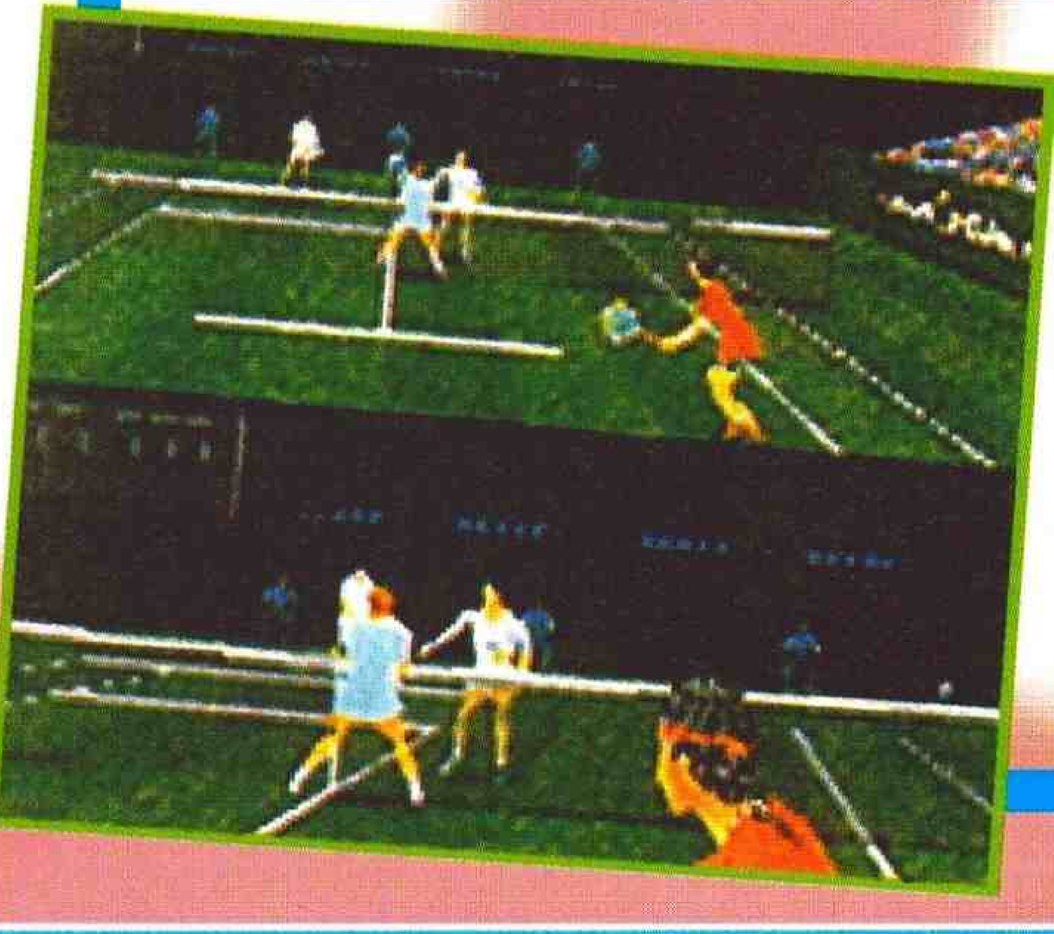
Privo del fascino originale (ormai l'hanno visto tutti), privo del gouraud shading ma provvisto di un personaggio in più: è Toh Shin Den per Saturn. Il gioco-simbolo del Playstation sta per giungere sulla console Sega grazie a… Boh, probabilmente fortuna e voglia di soldi dei produttori.

IL TENIS (CON UNA ENE SOLA) PER PLAYSTATION!

A mano a mano che si va avanti, il "panorama sportivo" del Playstation si sta completando, naturalmente sempre grazie all'uso dei poligoni (e del gouraud shading che ci sta sempre bene), con questo Ground Stroke, interessantissimo gioco di tennis che ricorda vagamente... Gli altri giochi di tennis poligonali che si sono visti. La grafica pare molto dettagliata, dato poi che possiamo contare sul Playstation per la fluidità non dovrebbe esserci poi molto da preoccuparsi. Insomma, fino a qui tutto liscio - speriamo nella giocabilità.







HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 - 41100 MODENA - TEL. 059 243 696 - FAX 059 242 727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
ARRIVI NOVITÀ TUTTE LE SETTIMANE
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

PAZZIE AUTUNNALI

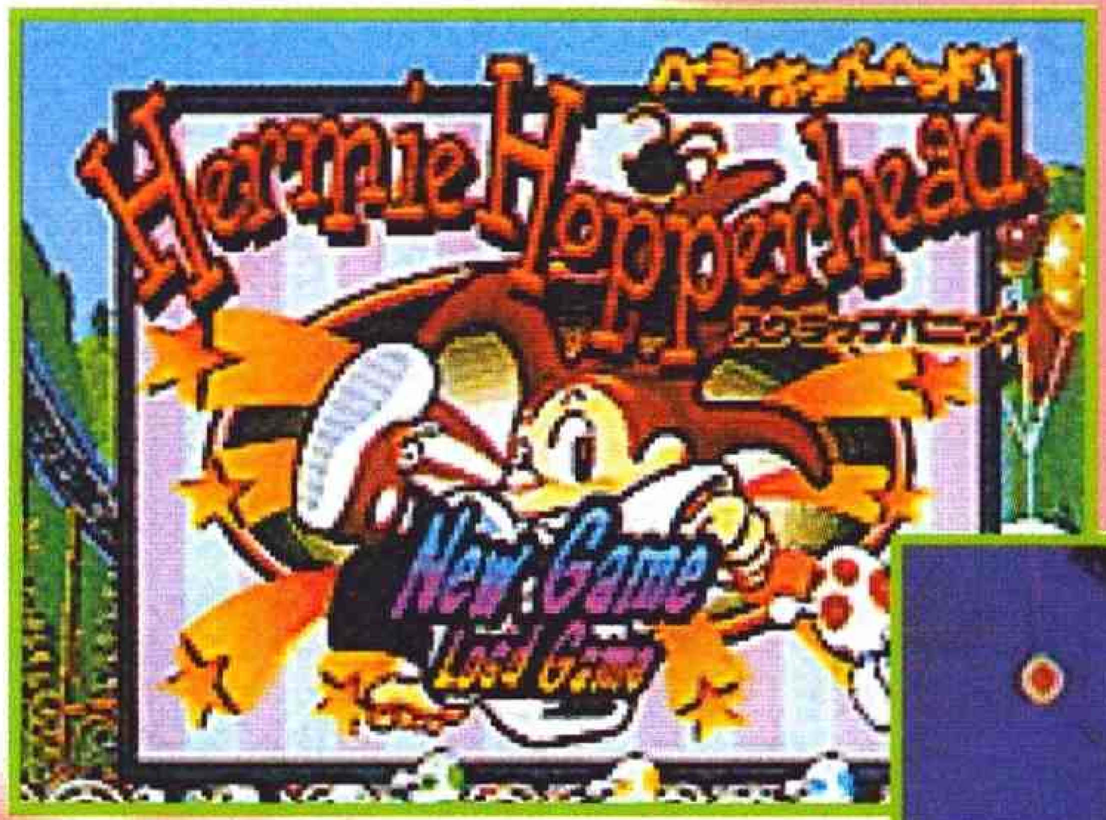
SATURN PAL. 950000 PSX PAL. 750000
3DO PAL. 650000 32X PAL. 199000
E I GIOCHI X SUPER NINTENDO MEGA DRIVE
GAME BOY GAME GEAR DA L. 25000

HEI RAGAZZI SONO PAZZIE CHE NON SI RIPETONO TELEFONA ORA

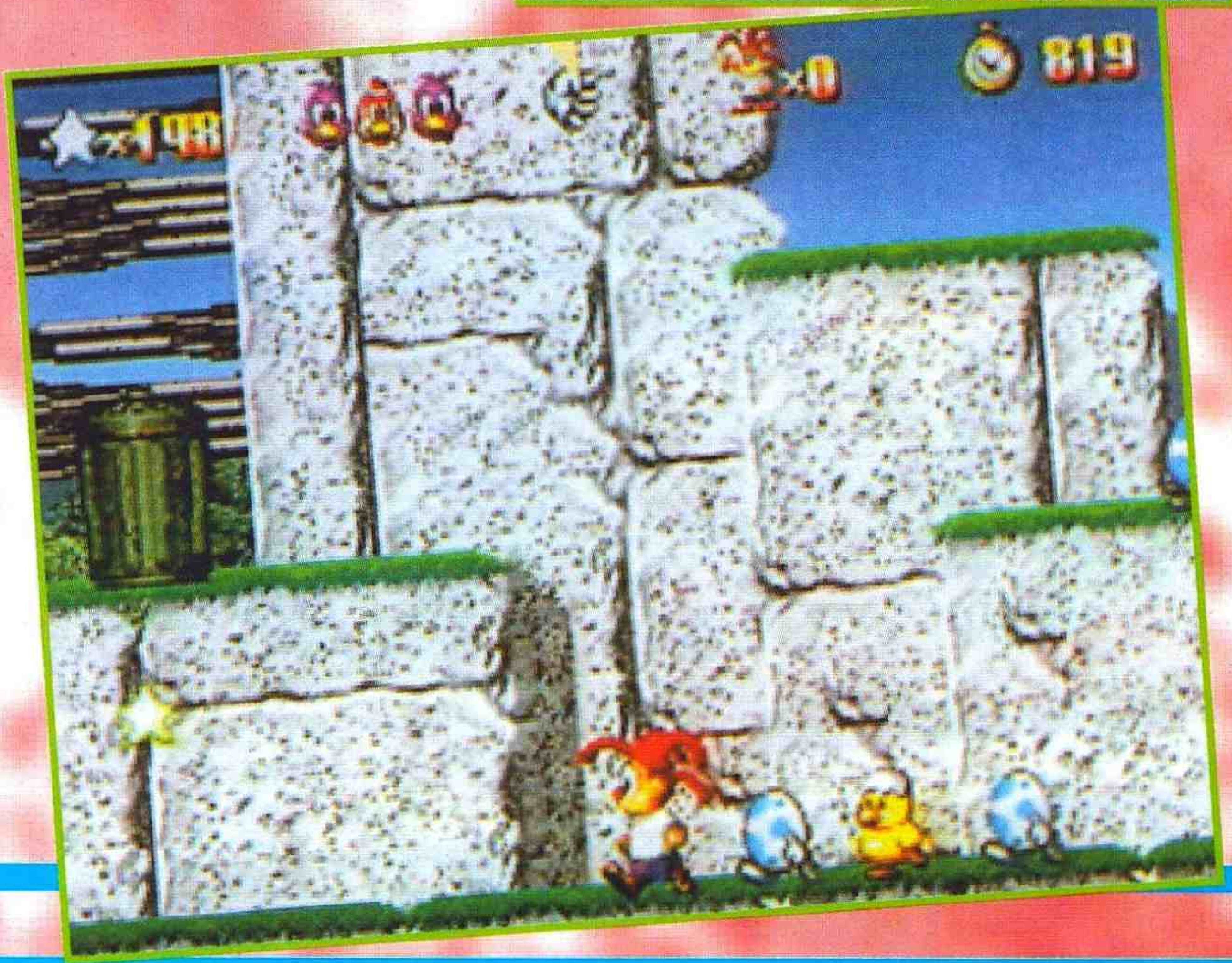
SOLO OTTOBRE TESSERA NOLEGGIO GRATIS

MADE

HERMIE HOPPERHEAD (e chi è?)



Il nuovo, incredibile personaggio che sta per "prendere d'assalto" la Playstazione è questo buffo omino, protagonista di un platform apparentemente molto colorato & interessante. Peccato che a noi non ce ne freghi praticamente nulla, o quasi...



VIRTUA COP

Uno degli ultimi giochi rimasti realizzati dal "dipartimento speciale" della Sega e non convertiti: ecco a voi Virtua Cop, gioco tipo Operation Wolf completamente poligonale e texturizzato.

In uscita per Saturn - e sapevate che sta uscendo Virtua Cop 2? Io no. Speriamo che non convertano mai Desert Tank (non c'entra nulla ma va bene lo stesso).

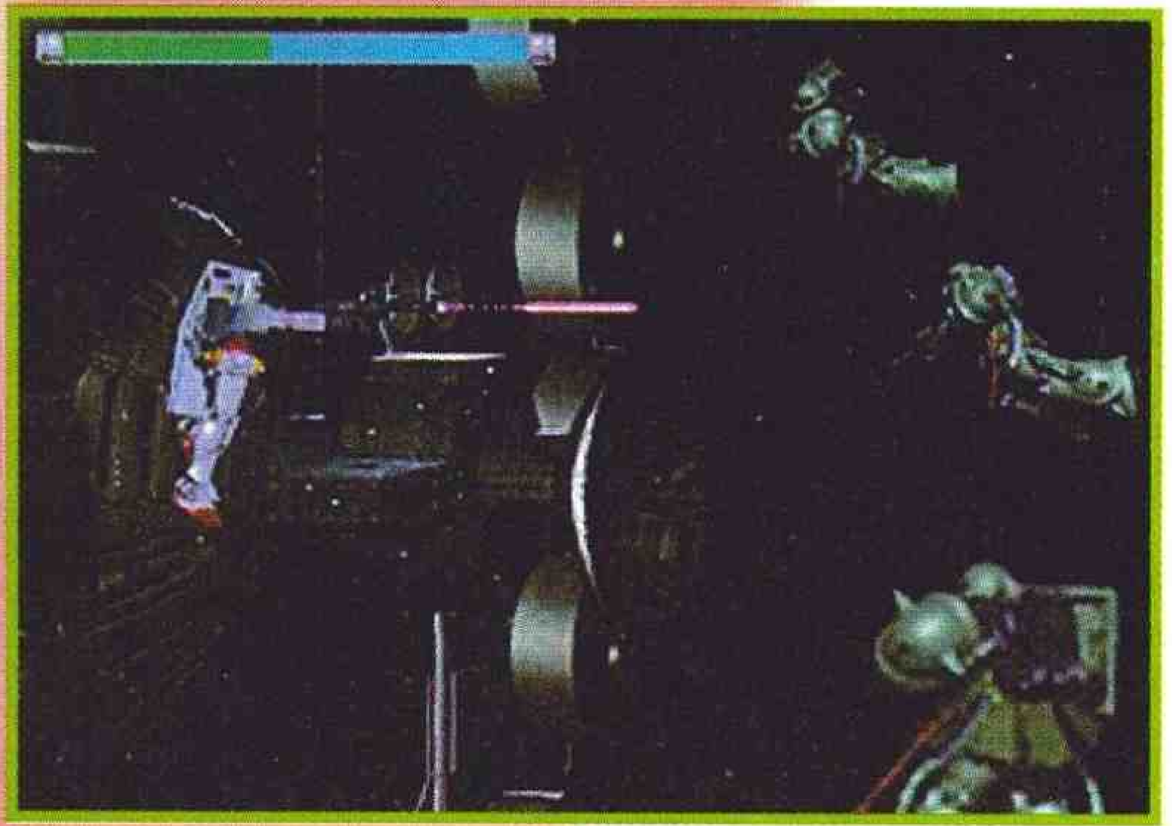
X-MEN - CHILDREN OF THE ATOM

Volete menare la gente con Wolverine, Psylocke, Storm, Cyclope e compagnia bella? Siete malati, ma niente paura: eccovi alcune foto della versione per Saturn, letteralmente imminente. Le immagini fanno ben sperare, non ci resta che attendere e... affilare gli artigli.

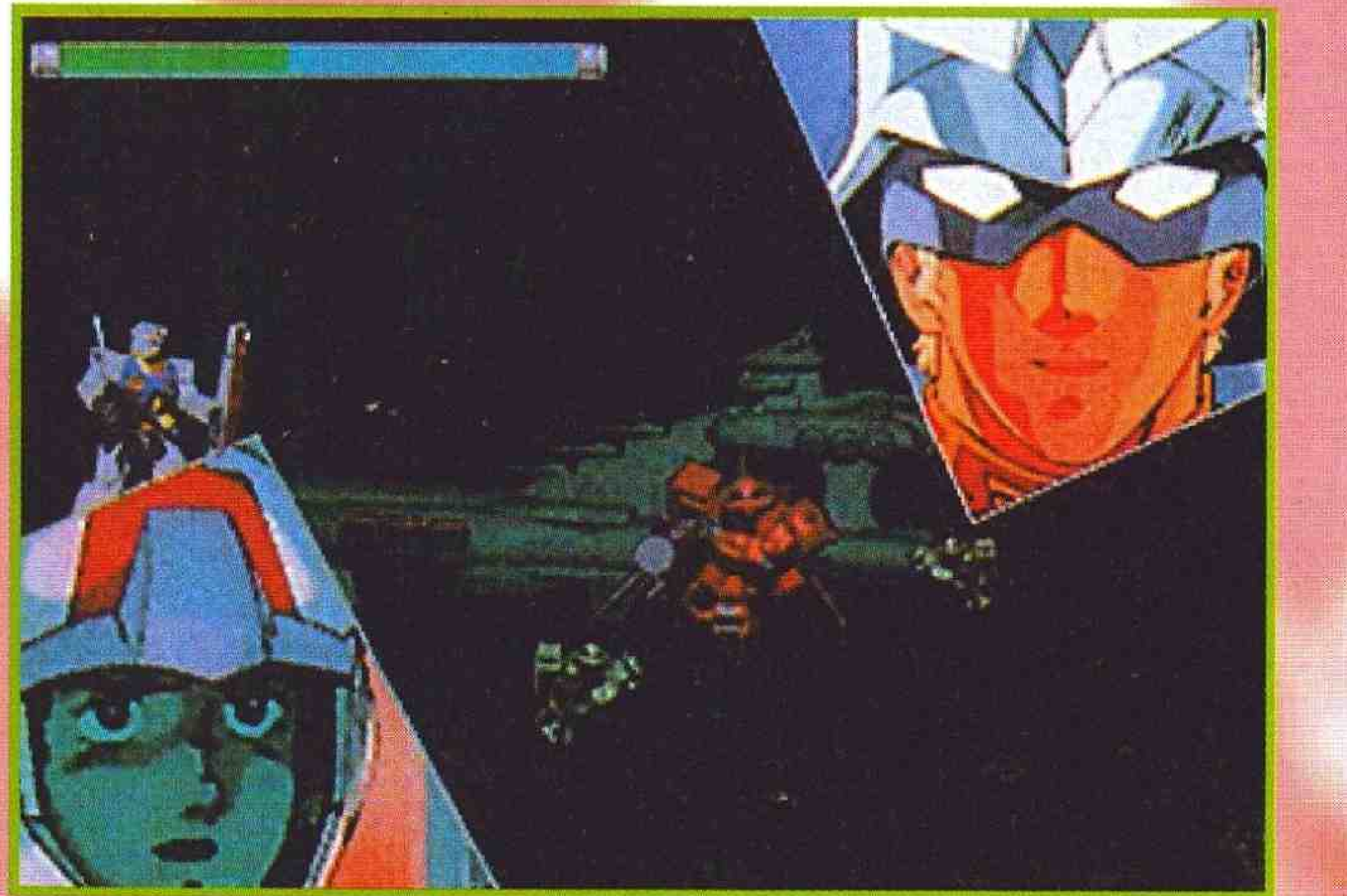
N JAPAN

ANCORA GUNDAM!

Non abbiamo ancora visto la versione poligonale che ecco che esce il platform. Puntualmente, tutti i giochi ispirati alle avventure di Peter Rey e soci si sono rivelati immani bidoni,

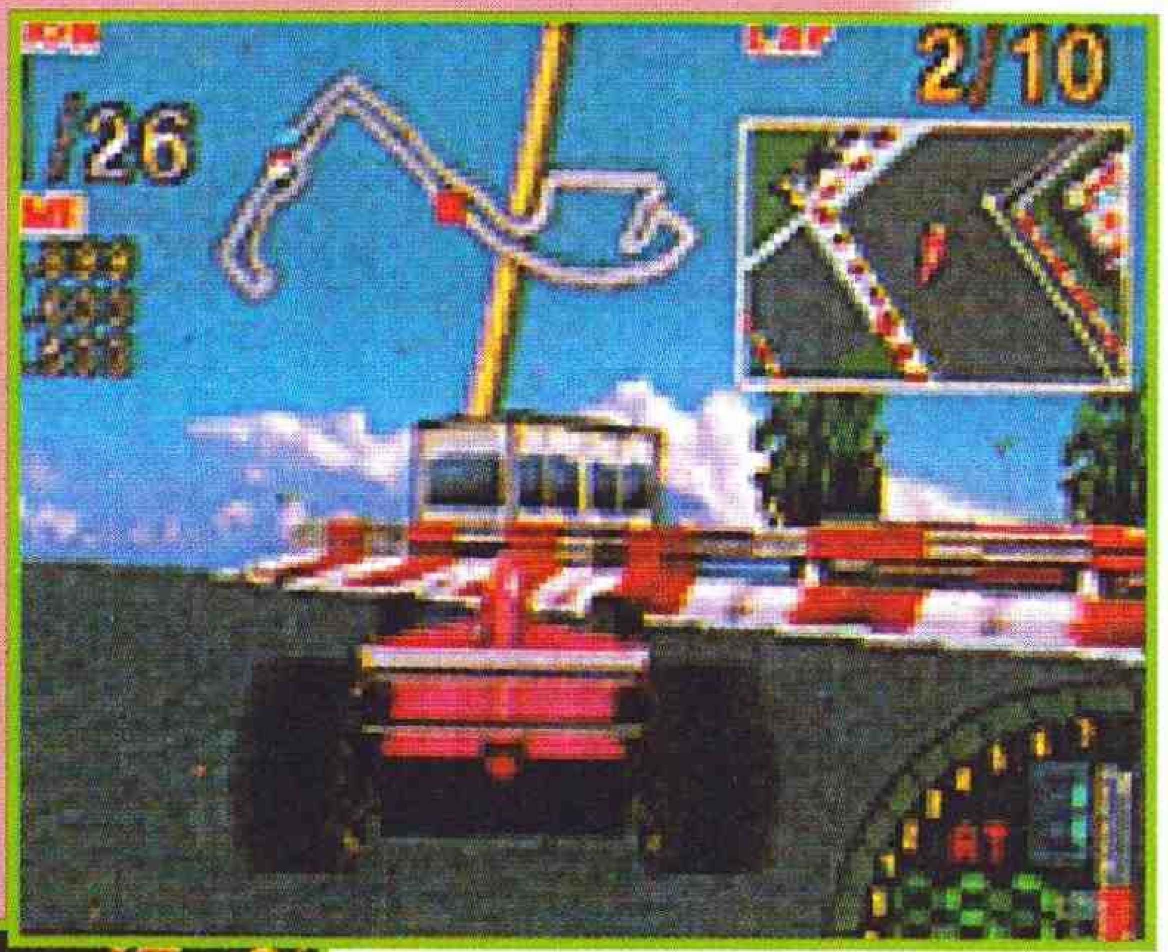


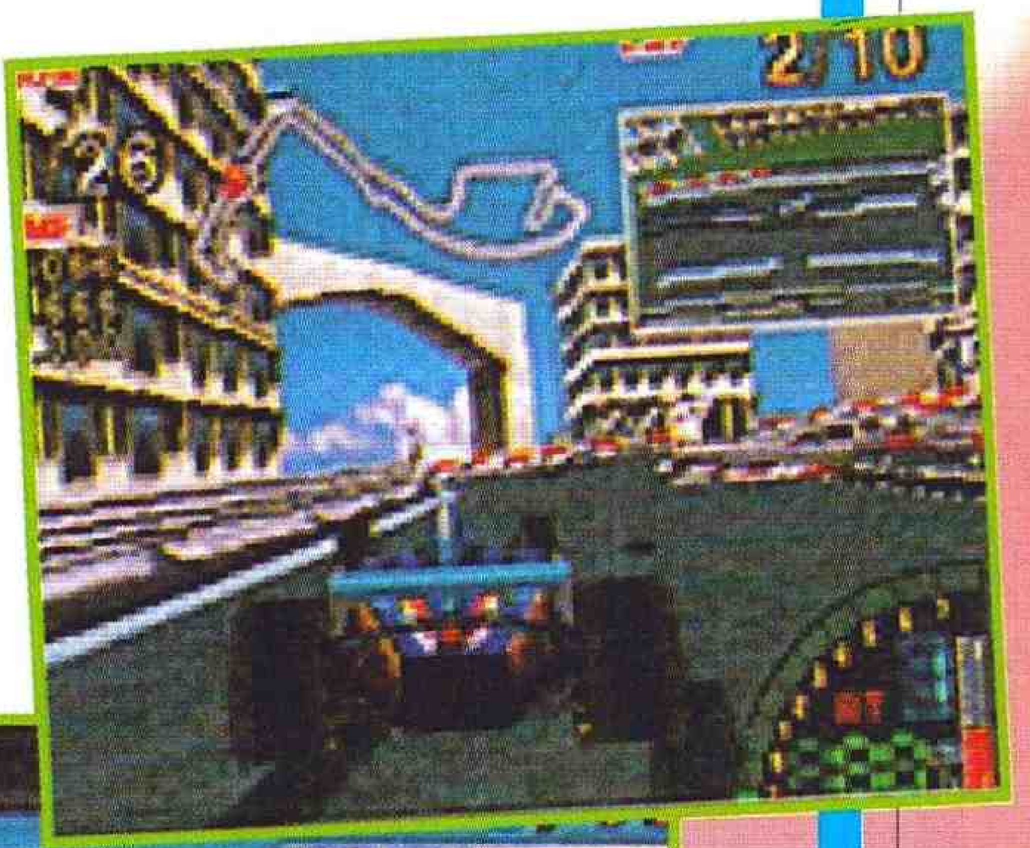
chissà se il Playstation riuscirà a ridare nuova gioia ai vari maniaci di Mr. Kido Senshi Gundam (che vuol dire Armatura da Battaglia Gundam, penso)?



FORMULA 1 LIVE INFORMATION

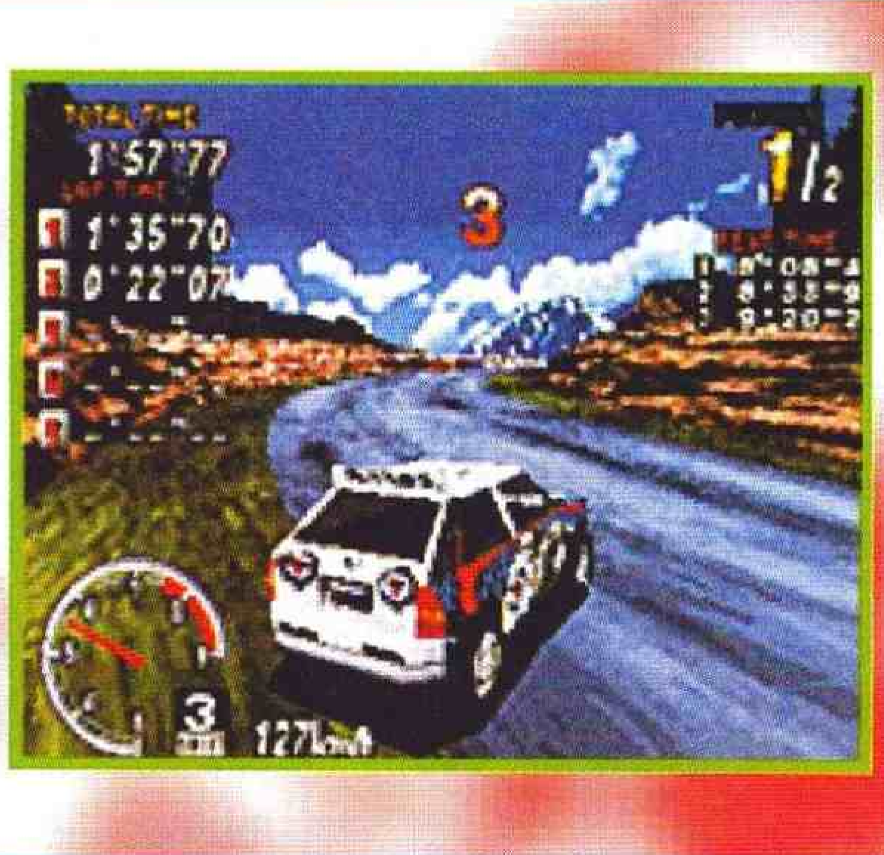
Titolo orrendo per un gioco letteralmente inutile e poco interessante: stiamo freschi. Eccovi un simpatico gioco di guida vettoriale di Formula 1 per Saturn. Non siete interessati? Peccato.





SEGA RALLY

L'ultimo bel giocone vettoriale



della Sega sta per giungere anche su Saturn. I programmatori sono circa a metà del lavoro, e a quanto pare si stanno sforzando parecchio: a questo punto non mi resta che invitarvi a guardare le foto e aspettare fiduciosi...

il 1° NEGOZIO NELLE MARCHE
specializzato in video games

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5 - 60019 SENIGALLIA (AN)

TEL. e FAX 071/65188

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tramite corriere o spedizione postale

SUPERNINTENDO-MEGA DRIVE-PLAY STATION-3DO-SATURN-VIRTUAL BOY-GAME BOY-NEO GEO

NOVITA'
DA TUTTO
IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA
DA:

STATI UNITI

HONG KONG

Grafica: FILOCALiA - SENIGALLIA

ATLANTIDE

SEGA SATURN

ADATTATORE UNIVERSALE
JOYPAD ORIGINALE
JOYSTICK HORI ARCADE
VOLANTE DAYTONA
BATTLE MONSTERS
BLAZING TORNADO
BUG!
CLOCKWORK KNIGHT
CLOCKWORK KNIGHT 2
COOL SPOT
DAYTONA USA
DEADALUS
DIGITAL PINBALL
GRAN CHASER
GREATEST 9 BASEBALL
MYST
NHL ALL STARS HOCKEY
PANZER DRAGOON
PARODIUS DELUXE
PEEBLE BEACH GOLF
POWERFUL BASEBALL 95
PRETTY FIGHTER-X
RACE DRIVING
ROBOTICA
SIDE POCKET 2
SHIN SHINOBI DEN
SLAM DUNK BASKETBALL
STREET FIGHTER THE MOVIE
VICTORY GOAL
VIRTUA FIGHTER REMIX
VIRTUAL VOLLEYBALL

PLAYSTATION

ACTION REPLAY
JOYPAD ORIGINALE
JOYPAD NAMCOT
JOYSTICK HORI ARCADE
ACE COMBAT
CYBER SLEED
DRAGON BALL Z 22
FANTASTIC PINBALL
GEO CUBE
GROUND STROKE TENNIS
GUNDAM
GUNNER'S HEAVEN
JUMPING FLASH
KILLEAK THE BLOOD
KING'S FIELD
MORTAL KOMBAT 3
MOTOR TOON GRAND PRIX
MYST
PARODIUS DELUXE
PHILOSOMA
RAIDEN PROJECT
RIDGE RACER
SPACE GRIFFON
STAR BLADE
STREET FIGHTER THE MOVIE
TAMA
TEKKEN
TOH SHIN DEN
TWIN GOODNESS
WINNING ELEVEN
ZERO DIVIDE

SUPER-NES

ADATTATORE 6 GIOCATORI
JOYPAD TURBO
JOYSTICK ARCADE
SUPER GAMEBOY
ASTERIX & OBELIX
BATMAN FOREVER
CAPTAIN COMMANDO
DOOM
EARTHWORM JIM 2
FATAL FURY 2
FEVER PITCH SOCCER
ILLUSION OF GAIA
INCREDIBLE HULK
INT'L SUPERSTAR SOCCER
JUDGE DREDD
JUNGLE STRIKE
JUSTICE LEAGUE
KICK OFF 3
KILLER INSTINCT
KING OF DRAGONS
KNIGHTS OF THE ROUND
MORTAL KOMBAT 3
PRIMAL RAGE
PUZZLE BOMBER
SLAM MASTERS
SPEEDY GONZALES
SUPER PUNCH OUT!
TROY AIKMAN FOOTBALL
TURBO TOONS
UNIRALLY
WILD GUNS

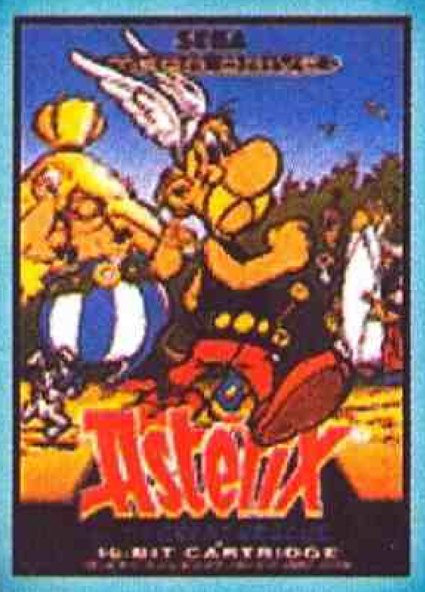
MEGADRIVE

ADATTATORI EURO/JAPAN/USA
ADATTATORE MASTER SYSTEM
JOYPAD 6 TASTI
JOYSTICK ARCADE
ALIEN SOLDIER
BATMAN FOREVER
CLAYFIGHTER
EARTHWORM JIM 2
ECCO THE DOLPHIN 2
ETERNAL CHAMPIONS
FEVER PITCH SOCCER
INCREDIBLE HULK
INDIANA JONES ADVENTURES
JUDGE DREDD
JUNGLE BOOK
JUSTICE LEAGUE
MORTAL KOMBAT 3
NBA JAM TOURNAMENT
PHANTASY STAR IV
PRIMAL RAGE
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
SHINOBI 3
SPEEDY GONZALES
SPIROU
STREET RACER
TOUGHMAN CONTEST
TREASURELAND ADVENTURE
WILLY IL COYOTE
WINTER OLYMPICS
YOGI BEAR
ZERO THE KAMIKAZE

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI & ACCESSORI ANCHE PER

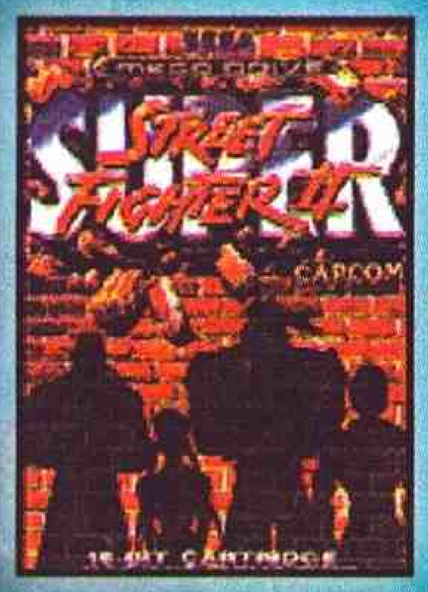
32X * MASTER SYSTEM * GAME GEAR * GAMEBOY * VIRTUAL BOY * PC CDROM * PC 3"1/2

35.000



45.000

45.000



75.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE TELEFONA ALLO 0362/238148

Vieni a trovarci a Seregno (MI) in via Rossini n.43

I prezzi sono comprensivi di IVA - tutti i nomi appartengono ai legittimi proprietari - vendita [illegible] a norma di legge

ARRIVA MEGAMAN ANCHE SU GAME GEAR!

CONTRO LETALI SCHIERE ARMATE E ALTRETTANTO PERICOLOSI NUCLEI DI RESISTENZA SINO ALLA SFIDA FINALE CON IL DR. WILY ...

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE
Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

ARIVIVIS PREZZI "DIABOLICI!"

MEGA DRIVE II

L. 199.000

AERO THE ACROBAT 2	**L. 59,000**
ALIEN SOLDIER	L. 109,000
ASTERIX	**L. 59,000**
ASTERIX II	**L. 119,000**
ATP TENNIS	**L. 129,000**
BATMAN FOREVER	L. 129,000
BATMAN RETURN	L. 59,000
BONKERS	**L. 89,000**
BRUTAL	L. 89,000
BUBSY II	L. 59,000
CHAMPION W. C. SOCCER	L. 99,000
CLAYFIGHTER	**L. 69,000**
N **COMMIX ZONE**	**TEL.**
COOL SPOT	**L. 79,000**
DRAGON	L. 69,000
DUFFY DUCK IN HOLLYWOOD	**L. 109,000**
DYNAMITE HEADY	**L. 89,000**
ECCO THE DOLPHIN II	**L. 89,000**
ETERNAL CHAMPION	L. 89,000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	**L. 119,000**
FATAL FURY II	L. 119,000
FEVER PITCH	L. 109,000
FIFA SOCCER 95	L. 89,000
GENERATION LOST	L. 79,000
GLOBAL GLADIATORS	L. 59,000
INDIANA JONES	L. 59,000
JAMMIT	L. 89,000
N **JOHN MADDEN 96**	**TEL.**
JUDGE DREDD	L. 109,000
JURASSIK PARK	L. 69,000
JUSTICE LEAGUE	L. 109,000
KAWASAKI SUPER BIKE	L. 89,000
LAWNMOWER MAN	L. 59,000
LIBERTY OR DEATH	L. 99,000
LION KING	**L. 119,000**
OMEGABOMBERMAN	**L. 99,000**
MICROMACHINE 2	**L. 109,000**
N **MICROMACHINES 2 96**	**TEL.**
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49,000
MORTAL KOMBAT	L. 79,000
MR NUTS	L. 69,000
MS PACKMAN	**L. 790,00**
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49,000
NBA ACTION 95	L. 119,000
NBA JAM T. E.	L. 89,000
NBA LIVE 95	L. 89,000
NHL HOCKEY 95	L. 89,000
OTTIFANT	L. 89,000
PAGEMASTER	**L. 890,00**
PETE SAMPRAS 96	L. 119,000
PGA TOUR III	L. 119,000
PIG SKIN	L. 69,000
PITFALL	L. 65,000
POWER MONGER	L. 39,000
PRIMAL RAGE	L. 129,000
PSYCO PINBALL	**L. 99,000**
PUGGSY	L. 39,000
RED ZONE	L. 89,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 79,000
RISTAR	L. 109,000
ROAD RASH III	L. 119,000
ROAD RUNNER	**L. 109,000**
ROBOCOP VS TERMINATOR	**L. 59,000**
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	**L. 59,000**
RUGBY WORLD CUP 95	L. 119,000
SAMURAI SHODOWN	**L. 129,000**
SHAQ FU	**L. 69,000**
SHINING FORCE II	**L. 119,000**
SILVESTER & TWITTY	L. 99,000
SOLEIL	**L. 119,000**
SONIC & KNUCLES	**L. 99,000**
SONIC 3	**L. 109,000**
SONIC SPINBALL	L. 89,000
SPEEDY GONZALES	**L. 119,000**
STORY OF THOR	L. 129,000
STREET FIGHTER II	L. 69,000
STREET RACER	L. 109,000
SUBTERANIA	**L. 69,000**
SUPER KICK OFF	**L. 59,000**
SUPER STREET FIGHTER II	**L. 149,000**
SYNDACATE	**L. 99,000**
TAZMANIA II	**L. 89,000**
THE ZERO THE KAMIKAZE	**L. 59,000**
TINY TOONS	**L. 59,000**
TOTAL FOOTBALL	**TEL.**
THE INCREDIBLE HULK	L. 49,000
TREAUSURE LAND	L. 89,000
N **URBAN STRIKE**	**L. 89,000**
VIRTUA RACING	L. 129,000
WINTER OLIMPICS	L. 39,000
X MEN II	L. 119,000
YOGI BEAR	L. 89,000
WORLD CHAMP. SOCCER II	L.99,000

SUPER NINTENDO

+ MARIO ALL STAR L. 275.000

ADDAMS FAMILY VALUE	**L. 99,000**
AERO ACROBAT	L. 59,000
ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59,000
BATMAN & ROBIN	L. 139,000
BATMAN FOREVER	L. 139,000
BIKER MICE	L. 139,000
BLACK HAWK	L. 99,000
BOB	L. 99,000
BOMBERMAN 2	**L. 79,000**
CALIFORNIA GAMES	L. 99,000
CARL RIPKEN BASEBALL	L. 69,000
CLAYFIGHTER	L. 69,000
COLLEGE FOOTBALL	L. 69,000
COLUMNS	L. 99,000
DENNIS THE MENACE	L. 99,000
DINO DINI SOCCER	**L. 79,000**
DONKEY KONG COUNTRY USA	L. 139,000
DONKEY KONG COUNTRY PAL	L. 159,000
DRACULA	L. 59,000
DRAGON	L. 99,000
EQUINOX	L. 89,000
FEVER PITCH SOCCER	L. 119,000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 79,000
FIRST SAMURAI	L. 79,000
GEORGE FOREMAN BOXING	L. 79,000
GOOF TROOP	L. 59,000
HURRICANES	L. 99,000
I PUFFI	L. 139,000
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129,000
JOHN MADDEN 95	L. 109,000
JORDAN ADVENTURE	L. 69,000
JUDGE DREDD	L. 119,000
JUNGLE STRIKE	L. 129,000
JURASSIK PARK	L. 79,000
JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
N **KAWASAKI SUPERBIKES**	**TEL.**
N **KILLER INSTINCT**	**TEL.**
KING OF MONSTER 2	L. 99,000
LEMMINGS	L. 69,000
LEMMINGS 2	L. 119,000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 79,000
MARIO ALL STAR	L. 89,000
MARIO KART	**L. 119,000**
MEGAMAN X	**L. 99,000**
N **MECH WARRIOR**	**TEL.**
MICROMACHINE	L. 99,000
NATZUME CHAMP. WRESTLING	L. 109,000
NBA JAM TE	**L. 99,000**
NIGEL MANSELL	**L. 89,000**
PINBALL DREAMS	L. 89,000
PINBALL FANTASIES	L. 109,000
POWERDRIVE	**L. 89,000**
N **POWER RANGERS: FIGHTING EDITION**	**TEL.**
PRIMAL RAGE	L. 139,000
RACE DRIVIN	L. 99,000
RYAN GIGGS	L. 99,000
ROBOCOP VS TERMINATOR	**L. 99,000**
SECRET OF MANA	L. 139,000
SHAQ FU	L. 59,000
SMASH TENNIS	L. 69,000
SPACE ACE	L. 99,000
SPECTRE	L. 99,000
STAR TREK	**L. 99,000**
STREET FIGHTER II TURBO	L. 69,000
STREET RACER	**L. 79,000**
STUNT RACE FX	L. 99,000
SUPER BATTLETANK	L. 59,000
N **SUPER BOMBERMAN 3**	**TEL.**
SUPER CHESE HQ	L. 99,000
SUPER ICE HOCKEY	L. 99,000
SUPER INDIANA JONES	L. 69,000
SUPER METROID	**L. 69,000**
SUPER METROID+ PLAYER GUIDE 72 PAG.	L. 129,000
SUPER PINBALL	L. 129,000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129,000
SUPER TROLL ISLAND	L. 99,000
SUPER TURRICAN 2	L. 109,000
SUPER BATTLETANK 2	L. 69,000
SUPERGAMEBOY	L.99,000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79,000
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	L. 119,000
THE INCREDIBLE HULK	L. 99,000
THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	L. 89,000
N **THEME PARK**	**TEL.**
N **TIME COP**	**TEL.**
TIME TRAX	L. 99,000
TINY TOONS	L. 59,000
TOM & JERRY	L. 99,000
N **TOTAL FOOTBALL**	**TEL.**
UNIRALLY	L. 139,000
N **URBAN STRIKE**	**TEL.**
UTOPIA	L. 89,000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 99,000
VIRTUAL BART	L. 119,000
VORTEX	L. 119,000
WARIO'S WOODS	L. 119,000
WING COMMANDER	L. 59,000
WINTER OLIMPICS	L. 99,000
WWF RAW	L. 12,900
YOGHI BEAR	L. 99,000
YOUNG MERLIN	L. 109,000

3DO PANASONIC

+ GIOCO L. 749.000

BALLZ	L. 119,000
BURNING SOLDIER	L. 99,000
CORPSE KILLER	L. 119,000
CRIME PATROL	L. 99,000
N **CYBERIA**	**TEL.**
N **DAEDALUS ENCOUNTER**	**TEL.**
DEMOLITION MAN	L. 99,000
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 119,000
FIFA SOCCER	L. 99,000
FLASHBACK	L. 109,000
FLYNG KNIGHTMARES	L. 129,000
GAME GUN	L. 109,000
GEX	L. 119,000
GRIDDER	L. 99,000
GUARDIAN WAR	L. 89,000
HELL	L. 79,000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 99,000
N **KILLING TIME**	**TEL.**
KINGDOM	L. 99,000
N **LOST EDEN**	**TEL.**
3DO MAGAZINE	L. 23,000
MEGA RACE	L. 99,000
MICROCOSM	L. 89,000
N **NHL HOCKEY 95**	**TEL.**
PATAANK	L. 69,000
N **POED**	**TEL.**
PUTT PUTT	L. 69,000
PUTT-PUTT'S	L. 69,000
REBEL ASSAULT	L. 89,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 99,000
ROAD RASH	L. 119,000
SAMURAI SHODOWN	L. 119,000
SEAL OF PHARAO	L. 109,000
SEWER SHARK	L. 89,000
SHADOW	L. 89,000
SHOCK WAVE	L. 89,000
SLAM &JAM	L. 119,000
SLAYER	L. 99,000
SPACE ACE	L. 119,000
SPACE SHUTTLE	L. 89,000
STAR BLADES	L. 109,000
SUPER STREET FIGHTER	L. 119,000
SUPREME WARRIOR	L. 109,000
SYNDACATE	L. 109,000
THE NEED FOR SPEED	L. 119,000
THEME PARK	L. 109,000
VIDEO ALMANAC	L. 59,000
VR STALKER	L. 99,000
WING COMMANDER III	L. 119,000

SATURN

L. 859.000

N **BLACKFIRE**	**TEL.**
CLOCKWORK KNIGHT	L. 139,000
CLOCKWORK KNIGHT II	L. 139,000
N **CYBER SPEEDWAY**	**TEL.**
DAYTONA	L. 139,000
GALE RACER	L. 149,000
GRAND CHASER	L. 99,000
GOTHA	L. 139,000
N **GOLDEN AXE (Jap)**	**TEL.**
N **MORTAL KOMBAT III**	**TEL.**
MYST	L. 139,000
N **NBA JAM TE**	**TEL.**
N **NHL ALL STAR HOCKEY**	**TEL.**
PANZER DRAGON	L. 139,000
PRETTY FIGHTER X	L. 159,000
RACE DRIVING	L. 139,000
N **RAYMAN**	**TEL.**
N **SEGA RALLY**	**TEL.**
N **SPOT GOES TO HOLLYWOOD**	**TEL.**
N **THEME PARK**	**TEL.**
TWINBY PUZZLE BALL	L. 139,000
VICTORY GOAL	L. 149,000
N **VIRTUA COOP**	**TEL.**
N **VIRTUAL HYDLIDE**	**TEL.**
VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 159,000
VIRTUA FIGHTER	L. 119,000
N **VIRTUA FIGHTER II**	**TEL.**
N **VIRTUA FIGHTER REMIX**	**TEL.**
N **WING ARMES (Jap)**	**TEL.**

NEO GEO CD

L. 699.000

AERO FIGHTERS 2	L. 79,000
AGGRESSORS OF DARK COMBAT	L. 119,000
ALPHA MISSION 2	L. 79,000
BASEBALL STAR 2	L. 59,000
BURNING FIGHT	L. 79,000
DOUBLE DRAGON	L. 119,000
FATAL FURY 2	L. 59,000
FATAL FURY 3	L. 119,000
FATAL FURY SPECIAL	L. 89,000
GALAXY FIGHT	L. 109,000
KING OF THE MONSTER II	L. 59,000
PUZZLE BOBBLE	L. 109,000
SAMURAI SHODOWN II	L. 59,000
SAVAGE REIGN	L. 119,000
STREET HOOP	L. 59,000
SUPER SIDEKICKS 2	L. 59,000
SUPER SIDEKICKS 3	L. 119,000
N **THE KING OF FIGHTER 95**	**TELEF.**
THE KING OF FIGHTER 94	L. 59,000
TOP HUNTER	L. 79,000
VIEW POINT	L. 59,000
WIND JAMMERS	L. 59,000

SONY PLAYSTATION EUROPEA

L. 749.000

AIR COMBAT	L. 109,000
CYBER SLEED	L. 109,000
DESTRUCTION DERBY	L. 119,000
DISCWORLD	L. 109,000
MORTAL KOMBAT II	TEL.
3D LEMMINGS	L. 109,000
NBA JAM TE	TEL.
NOVASTORM	L. 109,000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109,000
JUMPING FLASH	L. 109,000
RAPID RELOAD	L. 109,000
RAYMAN	TEL.
RIDGE RACER	L. 119,000
SHOCK WAVE	TEL.
THEME PARK	TEL.
TOSHINDEN	L. 109,000
RIDGE RACER	L. 119,000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
WING COMMANDER III	TEL.
WIPE OUT	L. 119,000

SONY PLAYSTATION JAPAN

ACE COMBAT	L. 179,000
BOXER'S ROAD	TELEF.
COSMIC RACE	L. 189,000
CYBER SLEED	L. 189,000
DRAGON BALLZ	L. 169,000
GUNDAM	L. 189,000
GUNNERS HEAVEN	L. 179,000
J. LEAGUE WINNING ELEVEN	L. 209,000
KING'S FIELD	L. 179,000
N **METAL JACKET**	**TELEF.**
NIGHT STRIKER	L. 169,000
PHILOSOMA	L. 169,000
RAYMAN	L. 189,000
RIDGE RACER	L. 179,000
STAR BLADE	L. 159,000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	L. 169,000
TEKKEN	L. 179,000
TOSHINDEN	L. 179,000
N **V TEVNNIS**	**TELEF.**
N **J LEAGUE SOCCER**	**TELEF.**
ZEITGEST	L. 189,000

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

ARIVIVIS
VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA

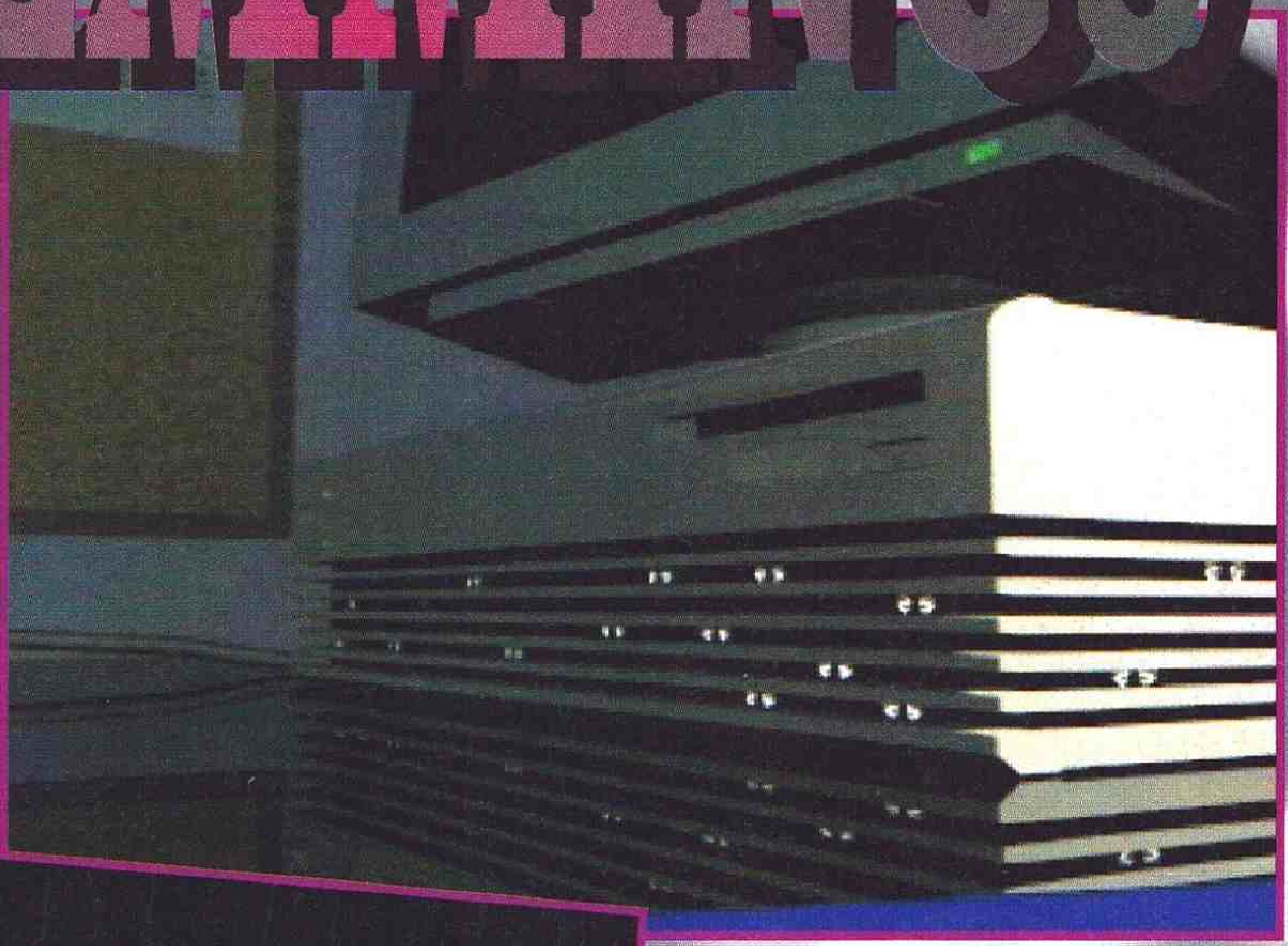
3D LEMMINGS

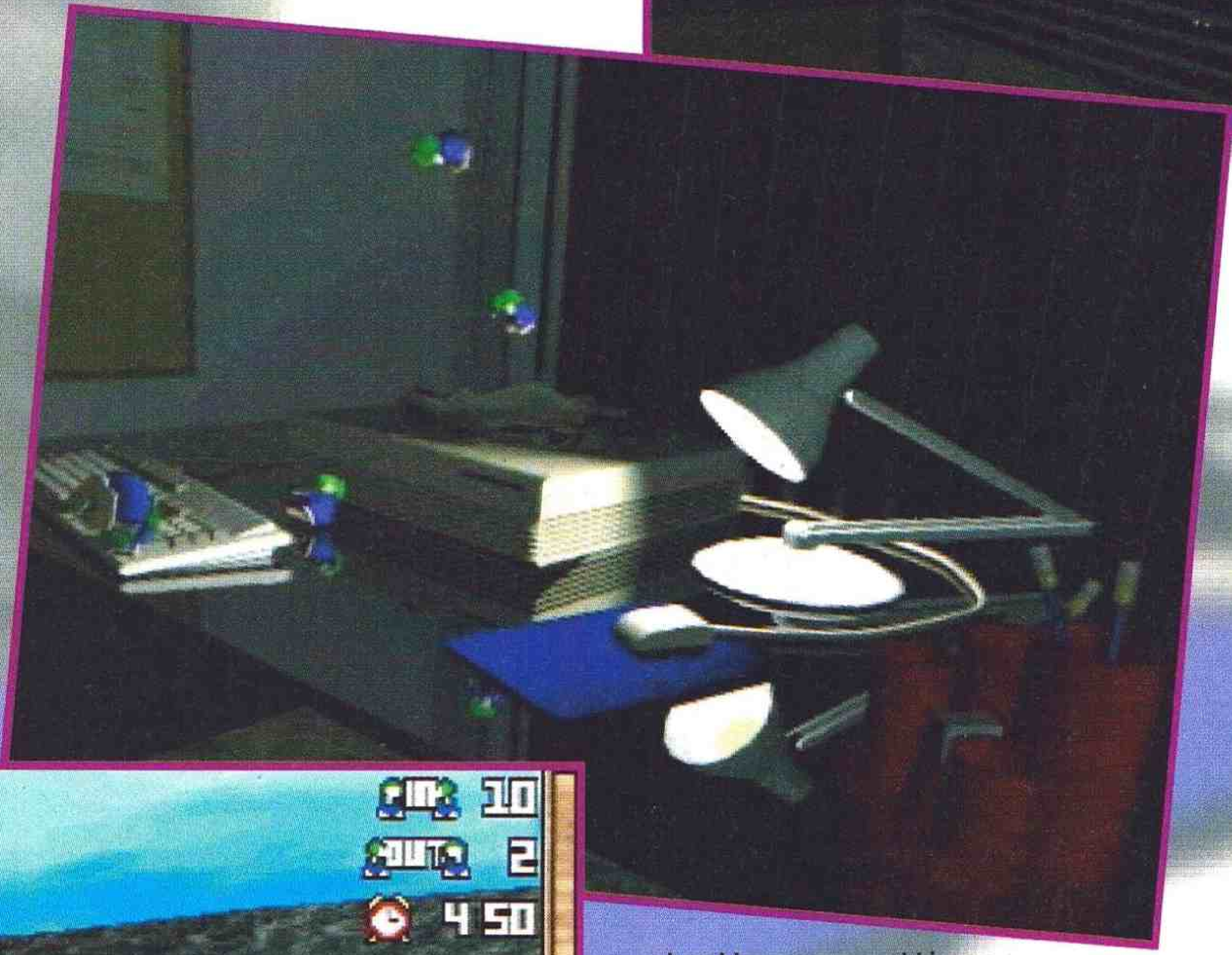
93

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Il futuro dei Lemmings? Un gioco nel quale potrete guidare le piccole pantegane verso il più vicino dirupo, schiacciarle con un trattore o dar loro fuoco con la fiamma ossidrica. A me piacerebbe...

Pazzi furiosi, criminali ambientali, pirati ecologici; ma vi rendete conto del danno che avete potenzialmente causato in tutti questi anni? Quanti Lemmings avete salvato durante la vostra carriera videoludica? Ebbene, ognuno di questi piccoli e (ammettiamolo pure) simpatici roditori salvato da una prematura morte costituisce un danno di dimensioni insospettate. Pensate forse che la natura agisca senza pensare? Al massimo si è distratta un attimo quando l'uomo ha iniziato a camminare su due zampe, e si è lasciata sfuggire le catastrofiche implicazioni della cosa, ma per il resto è ben cosciente di tutto quanto accade, e non fa niente per caso o per sbaglio. Nel caso dei Lemmings, in particolare, la loro tendenza suicida - che non è una leggenda inventata dai programmatori bensì una cruda realtà - è più che motivata: questi roditori americani, infatti, hanno il bruttissimo vizio (oddio, dipende dai punti di vista)(alla velocità con cui lo fanno è sicuramente bruttissimo NdAlex) di riprodursi con una rapidità assolutamente smodata. In pratica, il numero di giovani Lemmings è terribilmente elevato, assurdamente superiore a quello dei loro simili con un piede nella fossa (a causa dell'intensa attività - ehm - fisica... NdAlex). Il tutto è reso ancora più tragico dalla mancanza, o comunque dalla carenza, di predatori capaci di costituire un serio pericolo per i Lemmings. Tanto di guadagnato per loro, penserete voi, ma è qui che sbagliate: con un ritmo di crescita eccessivo, infatti, i Lemmings arriverebbero presto a diventare troppo numerosi per le risorse naturali a disposizione, e nel giro di un periodo relativamente breve morirebbero tutti di fame. Ecco dunque il motivo di un costume, apparentemente tanto folle e assurdo, come quello del suicidio di massa. E voi, piccoli criminali ecologici, da anni vi ostinate a impedire che intere tribù di Lemmings raggiungano i tanto agognati bordi dei burroni... rendetevi conto delle vostre azioni!

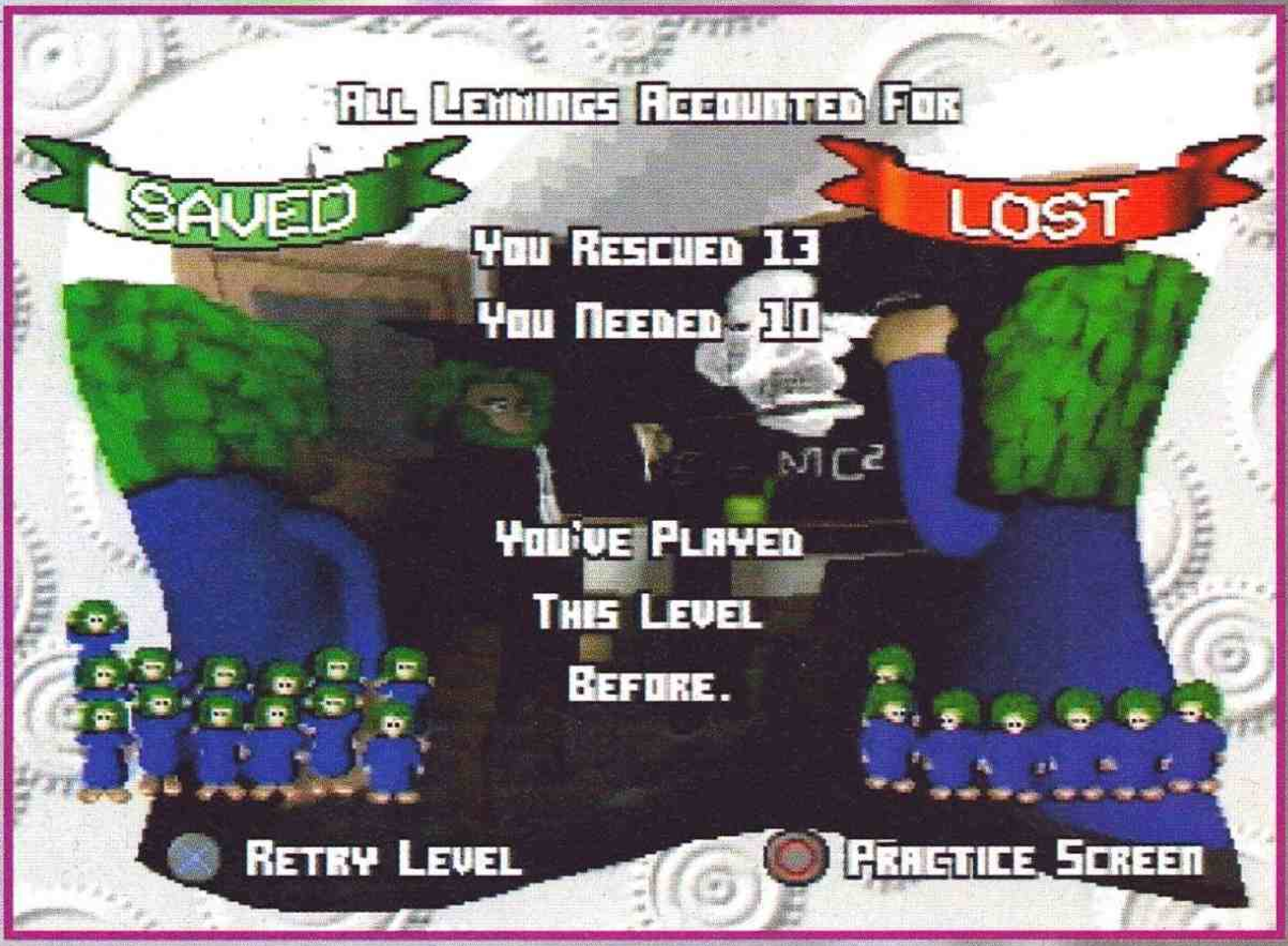




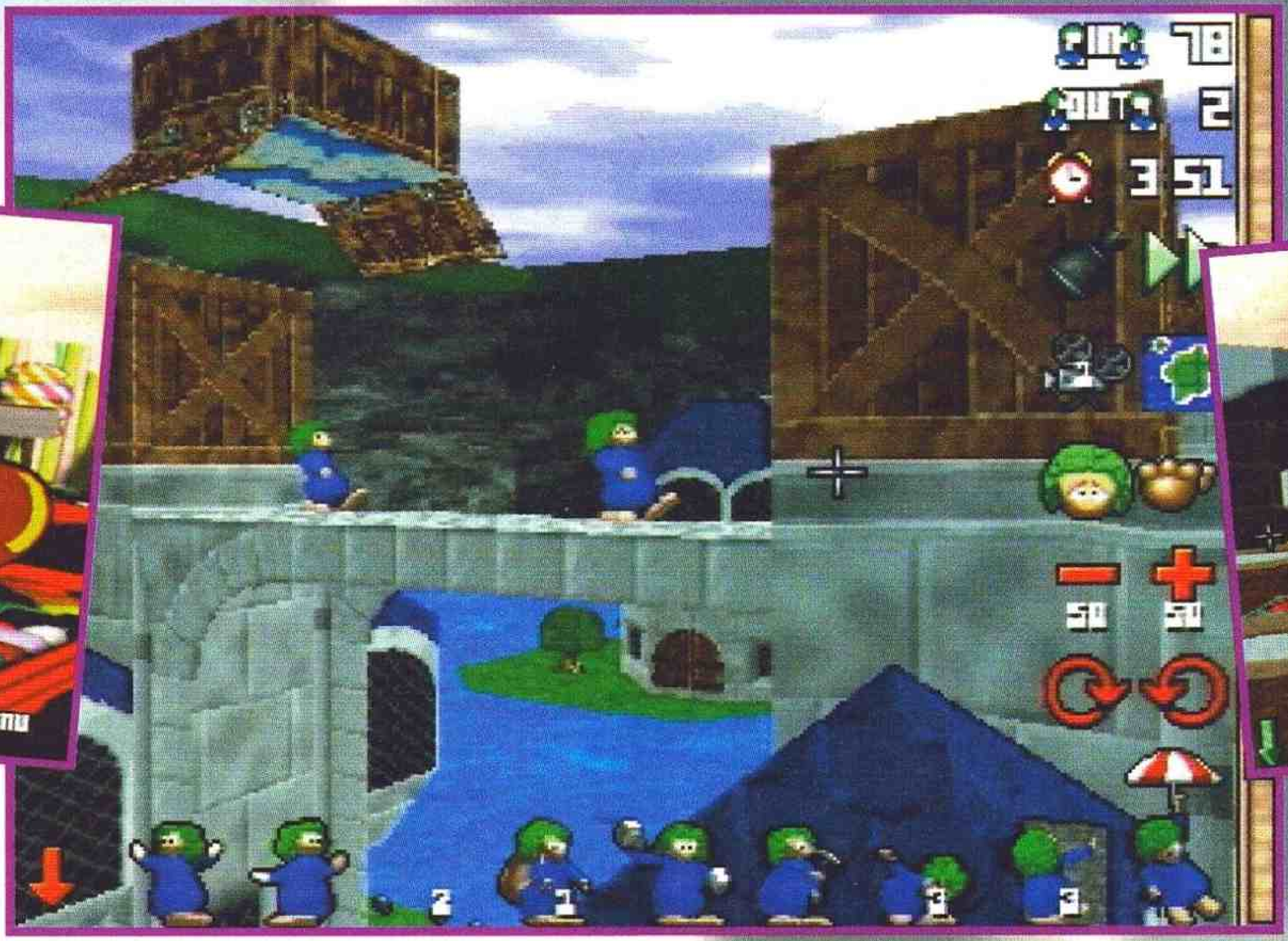
Coloro che non hanno mai visto Lemmings in precedenza (alieni? Aborigeni? Pigmei?) si staranno

effettivamente chiedendo il senso del precedente delirio. E a loro beneficio va fatto un piccolo riassunto della storia dei Lemmings. La prima versione del gioco è apparsa eoni fa, per la precisione su Amiga, e da allora i roditori suicidi hanno invaso l'intero parco macchine disponibile, arrivando in tempi recenti anche su Commodore 64 e, ora, su PlayStation. Lo scopo del gioco, come avrete potuto almeno intuire dal soliloquio di cui sopra, è quello di fermare intere tribù di Lemmings prima che riescano a trovare un modo per porre fine alle loro esistenze. Generalmente si tratta di burroni, ma spesso i folli topi riescono a trovare modi più caratteristici e peculiari per praticare l'auto-eutanasia. La bellezza del gioco, comunque, non si limita all'idea assolutamente folle e originale che sta alla base di tutto (di solito, nei videogiochi, si tende a uccidere qualsiasi essere vivente, non a salvarlo), quanto alla tecnica con la quale questa è stata messa in atto. In pratica, il giocatore dispone di una serie di Lemmings particolari, o meglio di azioni che i Lemmings possono intraprendere. Mentre il video mostra il procedere dei Lemmings, con una visuale laterale, il giocatore deve scegliere le azioni che ritiene più adatte alla situazione e il Lemming che le deve compiere; in questo modo è possibile costruire vere e proprie strade alternative, per condurre la tribù - possibilmente al completo - fino all'uscita per il livello successivo. Il problema è che i Lemmings non stanno mai fermi, ed è quindi necessario trovare il modo per bloccarli completamente se non si vuole che, in un modo o nell'altro, riescano a suicidarsi. Scendendo maggiormente in dettaglio, i Lemmings iniziano il livello catapultandosi da una scatola, quasi sempre sospesa nel vuoto, che altro non è se non il passaggio dal livello precedente. Una volta toccato il terreno, i piccoli roditori (che, per inciso, vengono rappresentati in forma antropomorfa, con capelli verdi uranio arricchito, gambe, braccia e vestitino viola) iniziano subito a sgambettare allegramente, dirigendosi sempre verso qualche pericolo o, al limite, continuando a rimbalzare da una parete all'altra; i muri e la morte, infatti, sono gli unici ostacoli in grado di bloccare un Lemming. A questo punto entrate in gioco voi; il vostro compito è di decidere quale azione fare compiere a quale roditore, in un disperato tentativo di spianare la strada agli altri. Ci si trova così a posizionare Lemming/barriera (che, stando fermi, bloccano il passaggio agli altri), Lemming/vigili, che fanno girare chi gli arriva a contatto di 90 gradi (a voi scegliere la direzione) o i più simpatici Lemming/bomba (esplodono lasciando profondi crateri), Lemming/pugile (abbattono tutto quello che si trovano davanti), Lemming/paracadutista, Lemming/minatore e via dicendo. Naturalmente l'utilizzo di questi Lemming, lasciato alla fantasia perversa del giocatore, può dare origine a decine di modi diversi per completare ogni livello, alcuni più semplici, altri più contorti, con il risultato che il gioco non diventa mai ripetitivo, anche quando vengono ripetuti gli stessi livelli.

Ma tutto questo, come molti di voi ben sapranno, era già contenuto nei precedenti Lemmings; la simpatia, l'originalità e il divertimento sono aspetti ormai caratte-



ristici di questo gioco. Quali sono, dunque, gli elementi nuovi? Innanzitutto, come il nome stesso suggerisce, il fatto che



questa versione di Lemmings sfrutti una visuale 3-D. Un mero trucchetto grafico, di poca utilità? Assolutamente no;

cambiando visuale (ogni livello viene ripreso da 4 differenti telecamere) si possono seguire i Lemmings per tutto il loro cammino, e questo permette di creare livelli estremamente complicati, vari e su più piani. Altre modifiche riguardano la possibilità di zoomare da tutte e quattro le telecamere, sempre per seguire meglio l'azione, mentre anche le opzioni di gioco sono state arricchite. Tra tutte, non si può fare a meno di menzionare il Lemming/virtuale; in pratica, la visuale si sposta in soggettiva su uno dei Lemming, a scelta del giocatore, e ci si ritrova così nei panni del roditore, con la possibilità di vedere zone altrimenti coperte alle telecamere.

Da un punto di vista puramente tecnico, Lemmings non aveva mai richiesto il supporto di una macchina potente come in questo caso. La gestione della tridimensionalità, del cambio di visuale e delle riprese in soggettiva sono tutt'altro che semplici, e il PlayStation è stato ben utilizzato per offrire un risultato davvero ottimo. La grafica, sia quella statica (se di staticità si può parlare, considerato il fatto che si passa il tempo a zoomare e a spostarsi) che quella in movimento, sono di primo livello, e anche se questo non è un elemento fondamentale per un puzzle game, fa sempre piacere. Lo stesso non si può certo dire del sonoro, del quale l'unica cosa piacevole è poterlo escludere completamente: i versi dei Lemming, alla lunga, diventano davvero insopportabili!

Inutile aggiungere che, in ogni caso, è nella giocabilità e nella longevità che un gioco come Lemmings 3-D raggiunge il massimo, sempre a patto che vi piacciano i giochi di questo genere. Le possibilità per finire ogni livello, lo ripetiamo, sono molte e molto diverse tra loro, e questo è un elemento assolutamente fondamentale; potrete divertirvi a ripetere lo stesso livello (se mai doveste avere già completato il centinaio di livelli a disposizione...), nel tentativo di trovare una strategia più articolata, mettendo in salvo un maggior numero di Lemmings.

Riuscire a trovare dei punti deboli in un gioco come 3D Lemmings non è affatto semplice, ma con un po' di pratica è possibile. La cosa che ha dato più fastidio nel gioco è la necessità di caricare continuamente e, spesso, di passare per i menù principali. Si tratta di un'esigenza ovviamente dettata dalla quantità di dati da cui è composto ogni singolo livello, ma per chi è abituato a ritmi più rapidi può essere abbastanza noioso aspettare davanti al monitor. Il secondo elemento negativo, anche se vale soltanto per alcuni, è che il gioco, in definitiva, è sempre Lemmings. Se vi siete stufati per overdose da versioni precedenti, dubito fortemente che la tridimensionalità e le altre novità saranno sufficienti a riaccendere in voi la Lemming/scintilla. Se invece il vostro amore per il gioco non si è ancora spento - o, ancora meglio, non avete mai avuto modo di giocarci prima - non è il caso di sprecare questa occasione.

Andrea Fattori

PLAYSTATION	
GRAFICA + buone le animazioni + ottime le riprese	91
SONORO - molto sotto media - musiche fastidiose	75
GIOCABILITÀ + troppo divertente + totalmente folle	94
LONGEVITÀ + un sacco di livelli + incredibile varietà	95
SONY/PSYGNOSIS	93

92

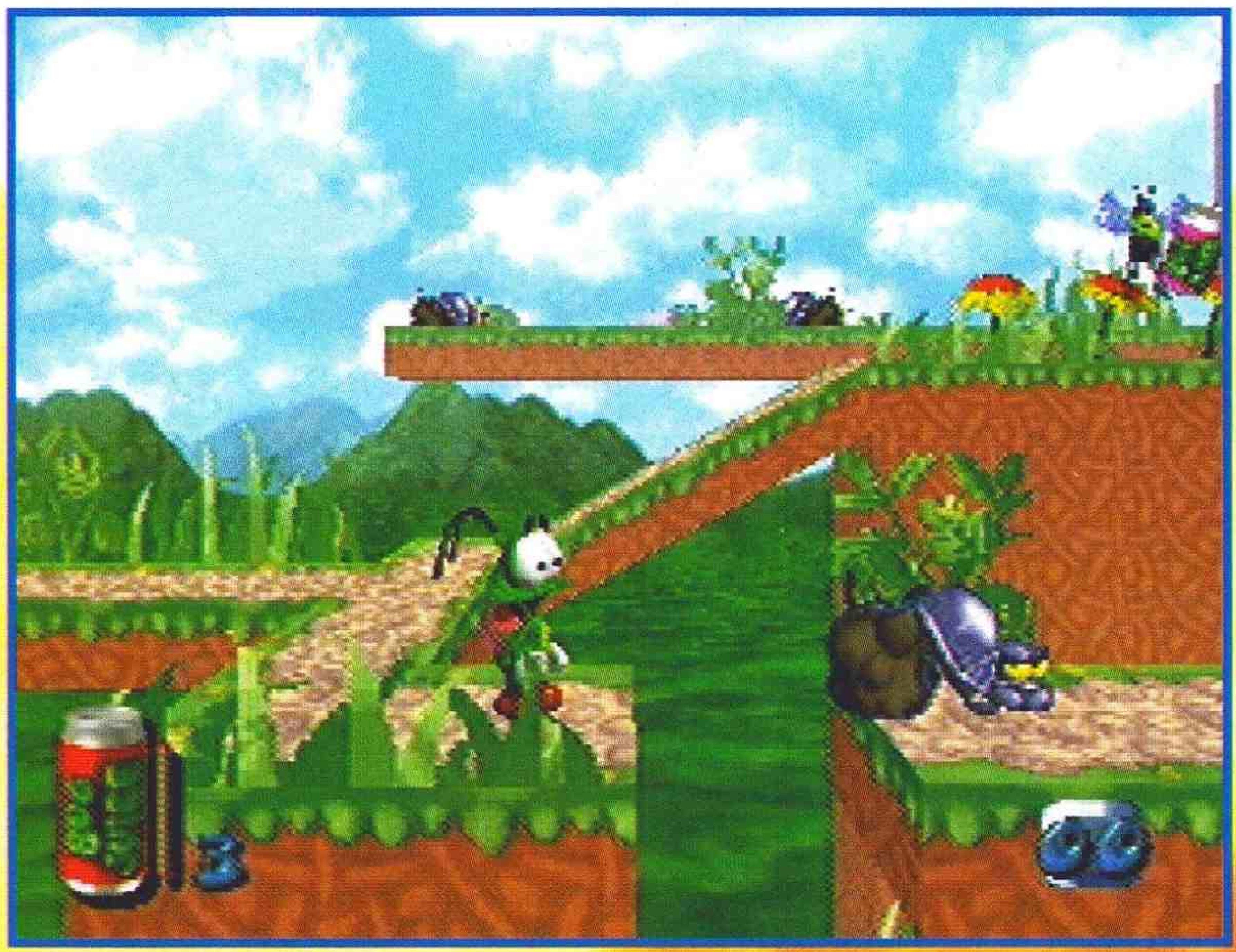
GIOCATORI:	1
LIVELLI:	24
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	1

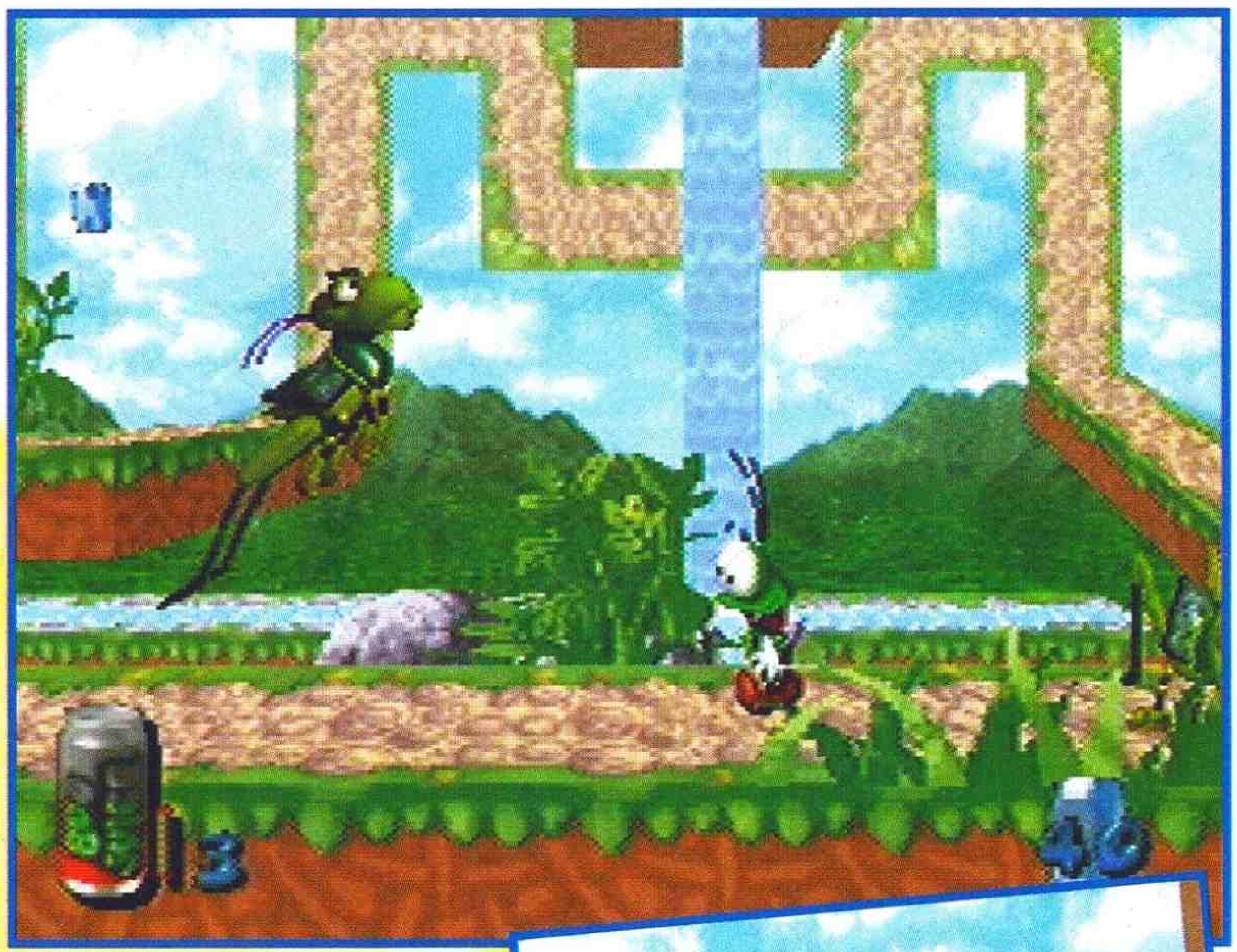
Oppure non avete un Saturn, che magari è anche peggio. In ogni caso fare una bella partitona a questo strano incrocio fra Clockwork Knight e Jumping Flash (Playstation) sarebbe quantomeno auspicabile, se non altro per sperimentare di persona quanto la fantasia dei programmatori di casa Sega

Sput, sput! Scatarr'! Splat, scrunch! Rumble, rumble! Ehm... Se non siete convinti che spiaccicare insetti e sputacchiare ovunque siano le cosa più divertenti di questo mondo, non avete ancora provato a giocare a Bug...

abbia raggiunto livelli da ricovero urgente alla neuro; certo, come ho già detto Bug non è niente di totalmente nuovo, ma sinceramente non so che razza di altro genere si possa inventare oltre a quelli già esistenti... E comunque credo che sia meglio un'ottima rielaborazione, piuttosto che scialbi tentativi di esplorare strade più o meno "nuove": prendiamo quindi questi mix come una manna dal cielo, visti i risultati ottenuti finora! Nello specifico,

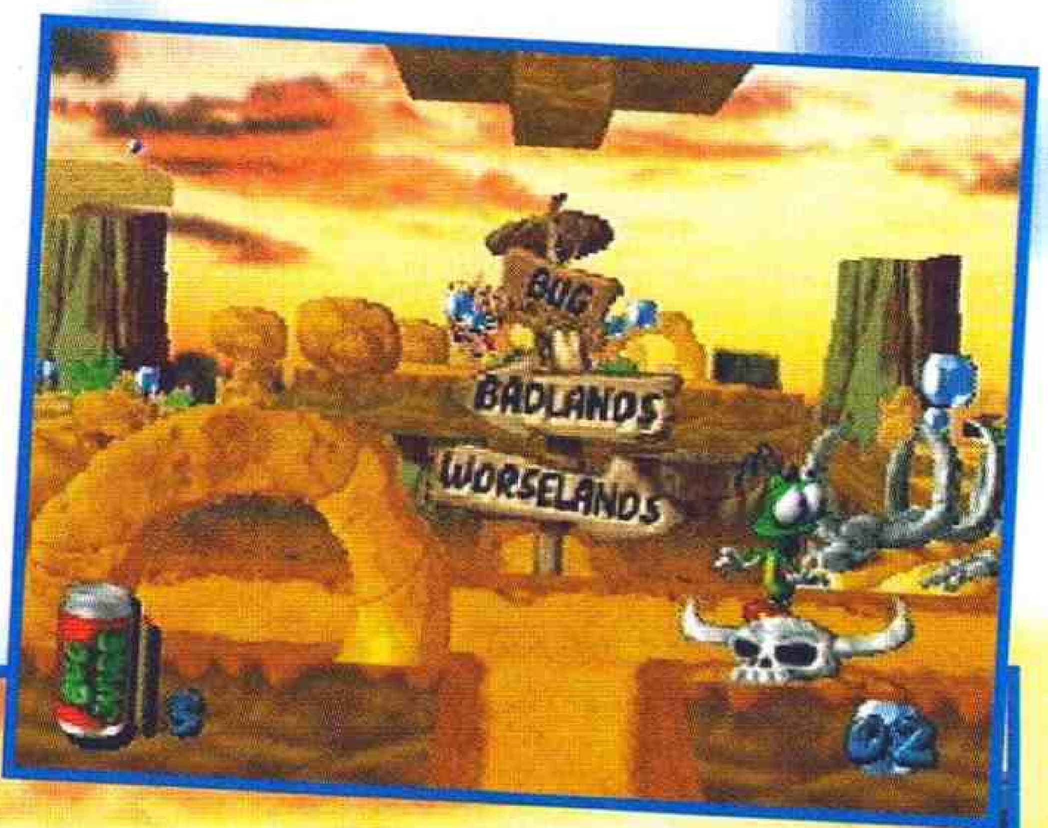
Bug fa del suo punto di forza le possibilità di spostamento del protagonista, che oltre ai canonici movimenti dei soliti platform può estendere il suo campo d'azione in "profondità" nello schermo: si viene così a creare un interessante gioco di prospettive, nel quale il piccolo insetto è continuamente ridimensionato a seconda della sua posizione e distanza dagli elementi dello stage più in "primo piano". In particolare, il limite estremo che è possibile raggiungere vede Bug camminare perpendicolarmente (a lontanissima distanza) sui sentieri verticali che fanno da confine a quasi tutte le schermate, mentre (per fortuna) la maggior parte delle azioni di si svolge abbastanza vicino al giocatore; gli spostamenti verso l'orizzonte sono forzatamente limitati, anche considerando il fatto che non sempre è semplice saltare o colpire con precisione un avversario, su un sentiero che va inoltrandosi nel fondo della schermata... Viste così le distanze sono a dir poco ingannevoli, e i suddetti corridoi sono quindi prevalentemente occupati dagli ostacoli meno difficoltosi da superare (ottimo compromesso, questo, per la giocabilità in generale). La grafica è quasi completamente poligonale, eccezion fatta per i personaggi, renderizzati, e alcuni sprite secondari; i frame delle animazioni non scarseggiano di certo e, al solito, si vedono utilizzati ombreggiature e gouraud shading a profusione. Ecco, io le spiegazioni tecniche le ho finite, quindi adesso viene il bello...





TMB Questo mese ben due platform simil-3D, questo è quello con gli insetti e incredibile ma vero, non fa schifo (nel senso che non provoca disgusto). Indubbiamente si tratta di un gran bel gioco, con una grafica stupefacente (l'insetto protagonista rotea, zooma e si muove senza curarsi troppo della legge di gravità) e una buona giocabilità.
Non raggiunge i livelli qualitativi di Jumping Flash, ma comunque si rivela un'ottima alternativa a Clockwork Knight, soprattutto sul piano dell'originalità.

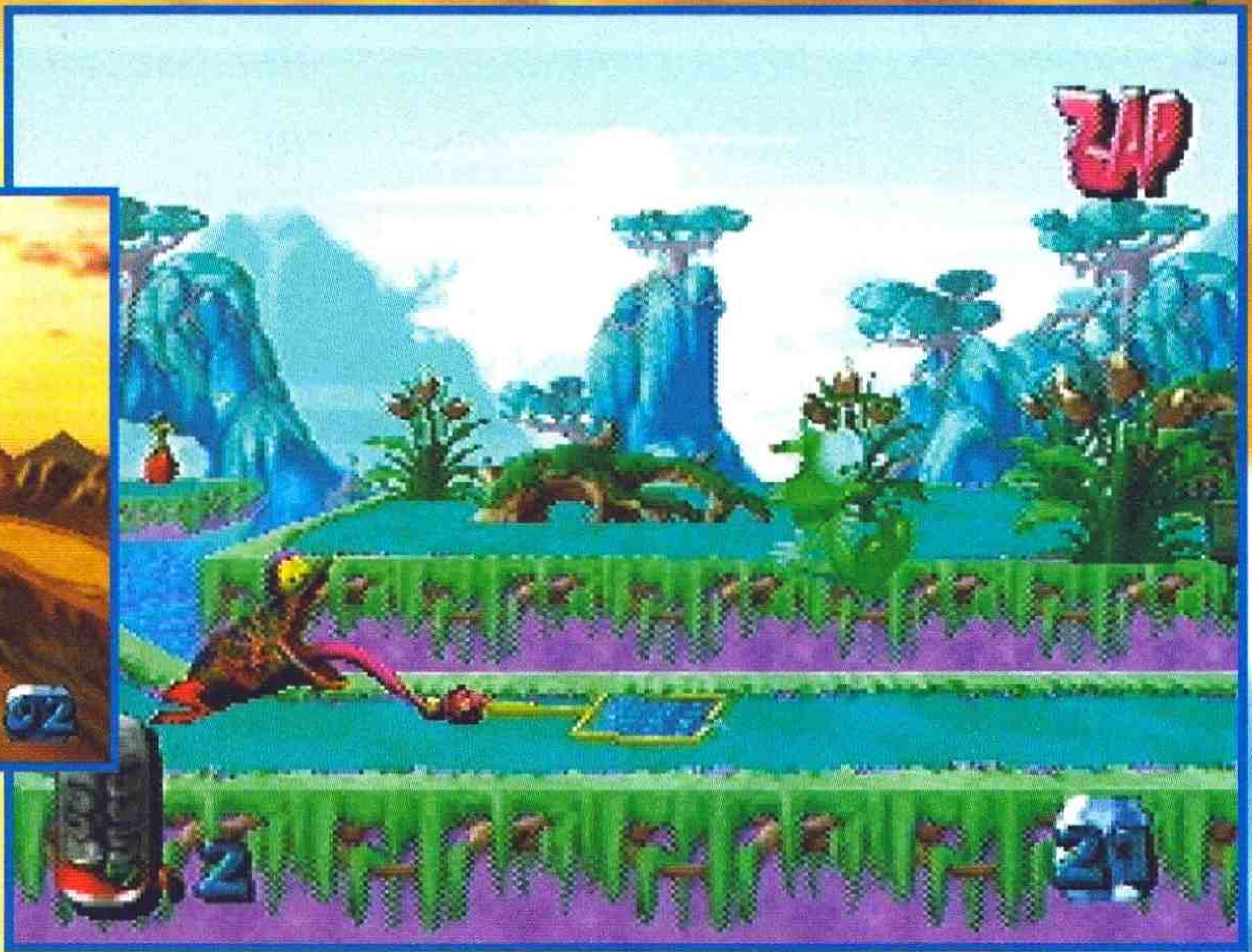
Dovete infatti sapere che Bug non solo è innovativo sotto il punto di vista della giocabilità (pensate solo alle piattaforme mobili viste in tre dimensioni), ma è anche indecentemente spassoso: l'avventura del nostro eroe, un'egocentrica e sfrontata cimice (o almeno così credo), nonché stella nascente del panorama cinematografico internazionale, comincia durante la lavorazione del suo primo film, quando papà, mamma e sorellina (oltre al cane/verme -un cagnotto, forse?-) vengono improvvisamente rapiti da Queen Cadavra; quest'ultima altri non è che una gigantesca vedova nera, la quale, svegliatasi una bella mattina con un certo languorino, ha ben pensato a una sostanziosa colazione a base di familiari del piccolo protagonista. In un viaggio tra finzione e realtà, e attraverso sei mondi (Insectia, Reptilia, Splot, Quaria, The Bur-r-bs e Arachnia) composti ognuno da tre più uno stage (l'immancabile mostro finale), Bug dovrà liberare i suoi congiunti dalle tele del terribile aracnide, in un crescendo di pericolose quanto assurde ed esilaranti situazioni. Durante i suoi pellegrinaggi la nostra piccola star incontrerà parecchi antagonisti, quasi tutti appartenenti alla popolosissima fauna insettivora, coi quali potrà ingaggiare furiosi combattimenti (saltando loro in testa e spiaccicandoli) o semplicemente fuggendo, operazione che mal si adatta, però, al suo fare



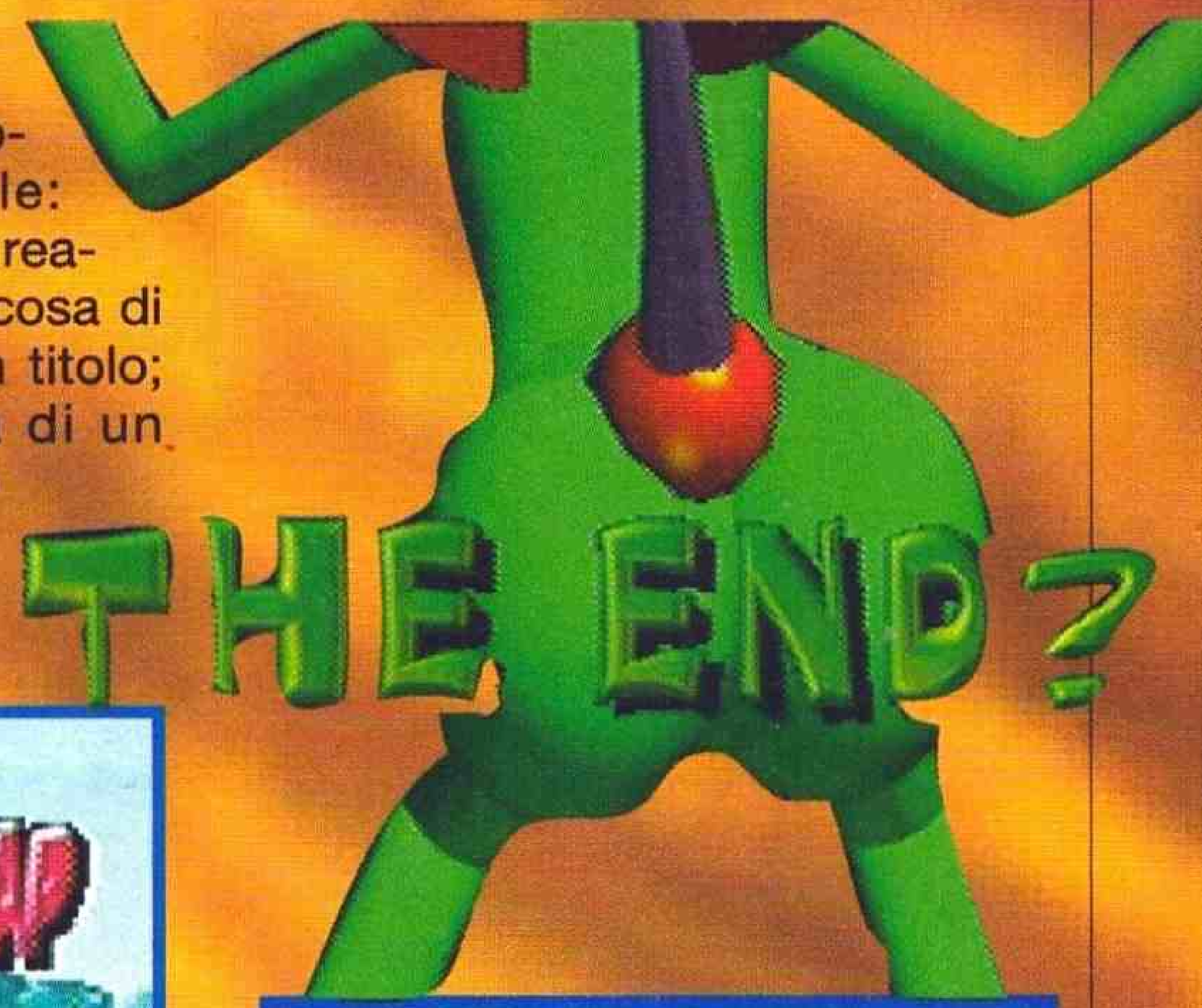
tronfio e un po' da spaccone... A partire dal terzo mondo Bug entrerà poi in possesso di un terrificante e permanente potere distruttivo, lo sputo catarroso: a seconda del colore dell'icona che lo rappresenta questa mefitica abilità crescerà di potenza, divenendo sputazzata doppia, tripla e addirittura a "fuoco" rapido, e rivelandosi un'utilissima arma a distanza. Oltre a ciò, e ad altri vari bonus temporanei come il casco dell'invulnerabilità e allo Zap (col quale Bug può produrre pericolose scosse ad alto voltaggio, letali all'istante anche per i nemici più coriacei), potrà capitare di imbattersi in Daddy-O Longlegs: questo caratteristico individuo, un ragno/rapper che ricorda incredibilmente un componente dei Run DMC, altri non è che l'unico ex di Cadavra, sopravvissuto alla terribile sorte riservata, come ben saprete, all'amante di ogni vedova nera che si rispetti. Daddy-O Longlegs aiuterà Bug, previo il pagamento di una speciale moneta nascosta da qualche parte nello stage, facendolo accedere ad alcuni bonus stage: oltre a restituirgli tutta l'energia persa fino a quel momento, questi quadri speciali gli permetteranno di in-

crementare la sua scorta di vite, se riuscirà a recuperare in tempo almeno dieci "Oscar" (ovviamente sul famoso piedistallo c'è una riproduzione del suo bel faccione), superando varie prove di abilità e accortezza. Altre cosette da raccattare strada facendo sono le solite ricariche di energia, le vite, i rarissimi crediti o continue che dir si voglia e, ultime ma non ultime,

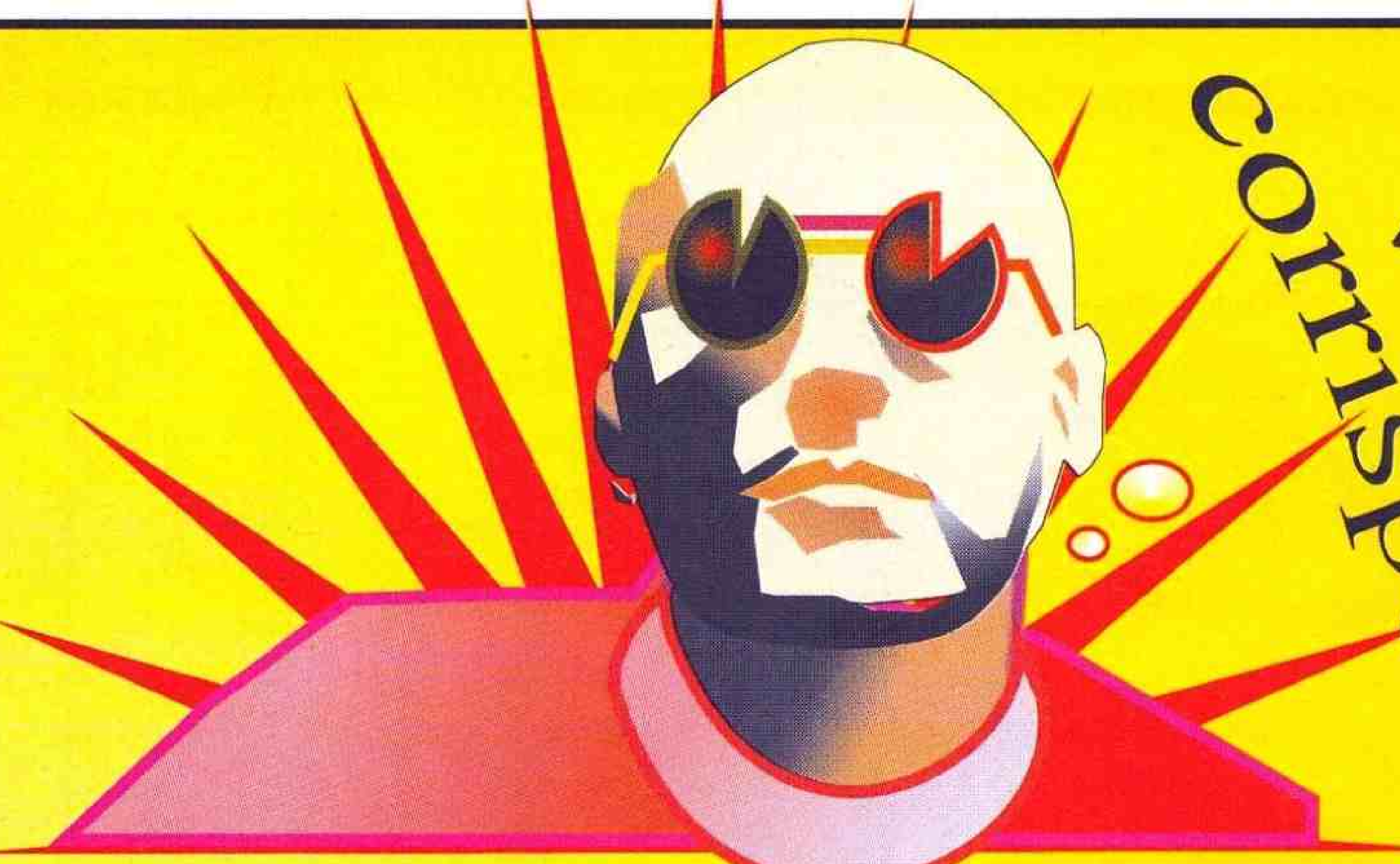
delle gemmine blu utili per un quadro extra, il Dragonfly Ring Chase: alla fine del livello vi troverete a cavalcioni di una libellula (con prospettiva alla Panzer Dragoon), nel tentativo di passare acrobaticamente attraverso degli anelloni sospesi a mezz'aria... Non chiedetemi a cosa serva perché non sono ancora riuscito a completarlo, ma dev'essere comunque importante, visto che per accedervi bisogna forzatamente impossessarsi di almeno cento gemme per ogni stage che lo precede, e sconfiggere il mostro finale di turno. A proposito, personalmente ho trovato questi ultimi (i mostri, non i turni) strepitosamente realizzati e divertentissimi (si fa per dire) da sconfiggere, cosa che sommata a tante altre particolarità del gioco non può quindi che migliorare il mio giudizio finale: Bug, per quanto vario, ben realizzato e simpatico, è qualcosa di più di un "semplice" buon titolo; in questo caso si tratta di un esperimento ben riuscito che, spero, potrebbe essere ripreso in futuro, magari smussando quelle piccole imprecisioni proprie dei giochi-prototipo (una non eccezionale maneggevolezza, in questo caso)... Imprecisioni comunque minime e sulle quali, una volta ben allenati, si può tranquillamente sorvolare.



Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



SATURN	
GRAFICA + ottimo il 3D + animazioni ineccepibili	**94**
SONORO + effetti simpaticissimi - musiche un po' ripetitive	**78**
GIOCABILITÀ + controllo abbastanza semplice + divertenti le azioni di gioco	**90**
LONGEVITÀ + decisamente impegnativo... + ... Ma mai stancante	**92**
SEGA	**92**



VIRTUAL GAMES

Vendita per corrispondenza

negozio in via del Sagittario 3 a FINALE LIGURE 17024 SAVONA

Tel. 019-695291
FAX. 019-690120

ATTENZIONE

Finalmente è in arrivo la PLAYSTATION italiana al prezzo strabiliante di L. 649.000

Affrettatevi ad ordinarla i pezzi a disposizione non sono molti.

Titoli disponibili:

Ridge racer	L. 106.000
Thoshinden	L. 97.000
Mortal Kombat 3	L. 114.000
Tekken	L. 114.000
Juping Flasc	L. 97.000
Vipe out	L. 106.000
Air combat	L. 97.000

ed altri ancora.

I prezzi elencati sono iva esclusa

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari.

AI RIVENDITORI

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE · GAME BOY · SUPER NINTENDO · GAME GEAR

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro propietari

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.

VIA CESARE BATTISTI, 14 - 21011 CASORATE SEMPIONE (VA)
TEL. 0331/296300 r.a. FAX 0331/799935

ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
ANCONA
Falconara Marittima
BITMANIA
Via N.BIXIO,67/69
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO
AOSTA (St. Vincent)
BEST RECORDS
Via MARCONI, 13
ST.VINCENT (AO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
AOSTA
BEST RECORDS
Via DE TILLIER, 66
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO
BARI (Locorotondo)
CONSOLE'S HOUSE
Via Alberobello, 51
LOCORONTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (Budrio)
VIVIVIDEO Videodub
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
BOLOGNA (IMOLA)
VIRTUAL SHOP
Viale A. COSTA,8/A
IMOLA (BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO
CALTANISSETTA
COMPUTER MANIA
Via N. Colajanni, 268
CALTANISSETTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CATANIA
PASETTO
Viale M.Rapisardi,107
CATANIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
CESENA (FORLI')
COMPUTERMANIA
Sobb.Comandini,60/B
CESENA (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
(Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO
GENOVA
ECR ELETTRONICA
Via Archimede,155/r
GENOVA

COMPUTER ONE AFFILIATO
GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO
LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MACERATA (Matelica)
REM VIDEOGIOCHI
Via Vitt.Emanuele, 71
MATELICA (MC)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MANTOVA
(Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO
COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale S.Martino, 264
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO
MESSINA
NUOVA DIMENSIONE
Viale Reg. Elena, 143
MESSINA

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO
VIDEOLAND
Via Pecchio,2
MM Loreto
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO
MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
NAPOLI (Portici)
PC SHOP
Via LIBERTA',185-191
PORTICI (NA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO
ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO
PALERMO
IL NANO VERDE
Via F.Bentivegna, 65
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO
PARMA
GAME'S HOUSE
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PERUGIA
BIG BANG
Via Marconi, 45
PERUGIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PERUGIA (Bastia Umbra)
CASA DEL GIOCATTOLO
Via Vietnam, 8
BASTIA UMBRA
PG

COMPUTER ONE AFFILIATO
PESCARA
UGLY KID 2
Via Masci, 16
PESCARA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO
PRATO
FREE TIME
Via Seminario, 12
PRATO

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO
RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO
REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO
RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO
Via Prisciano, 68/A
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 2
Via M.A. Bragadin, 9
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 3
Via Prati Fiscali, 154
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 4
Via Rotterdam,17-19-21
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
FANTASY VIDEO 6
Via Nallino, 12
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA EUR
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA
ODIS
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
ROMA (Genzano)
F.LLI AGOSTINELLI
Corso Gramsci, 26
GENZANO DI ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO
S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
SIRACUSA (Augusta)
MUSIC BOX
Via ROMA, 102
AUGUSTA
(SR)

COMPUTER ONE AFFILIATO
TARANTO
SUPER CONSOLEMANIA
Via CRISPI, 72/A
TARANTO

COMPUTER ONE AFFILIATO
TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO
TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO
TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO
VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO
VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO
VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano, 193
VERONA

COMPUTER ONE AFFILIATO
VICENZA
CHIODI
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO
VITERBO (Civitacastellana)
START GAME
Via M. MAsci, 8
Civitacastellana

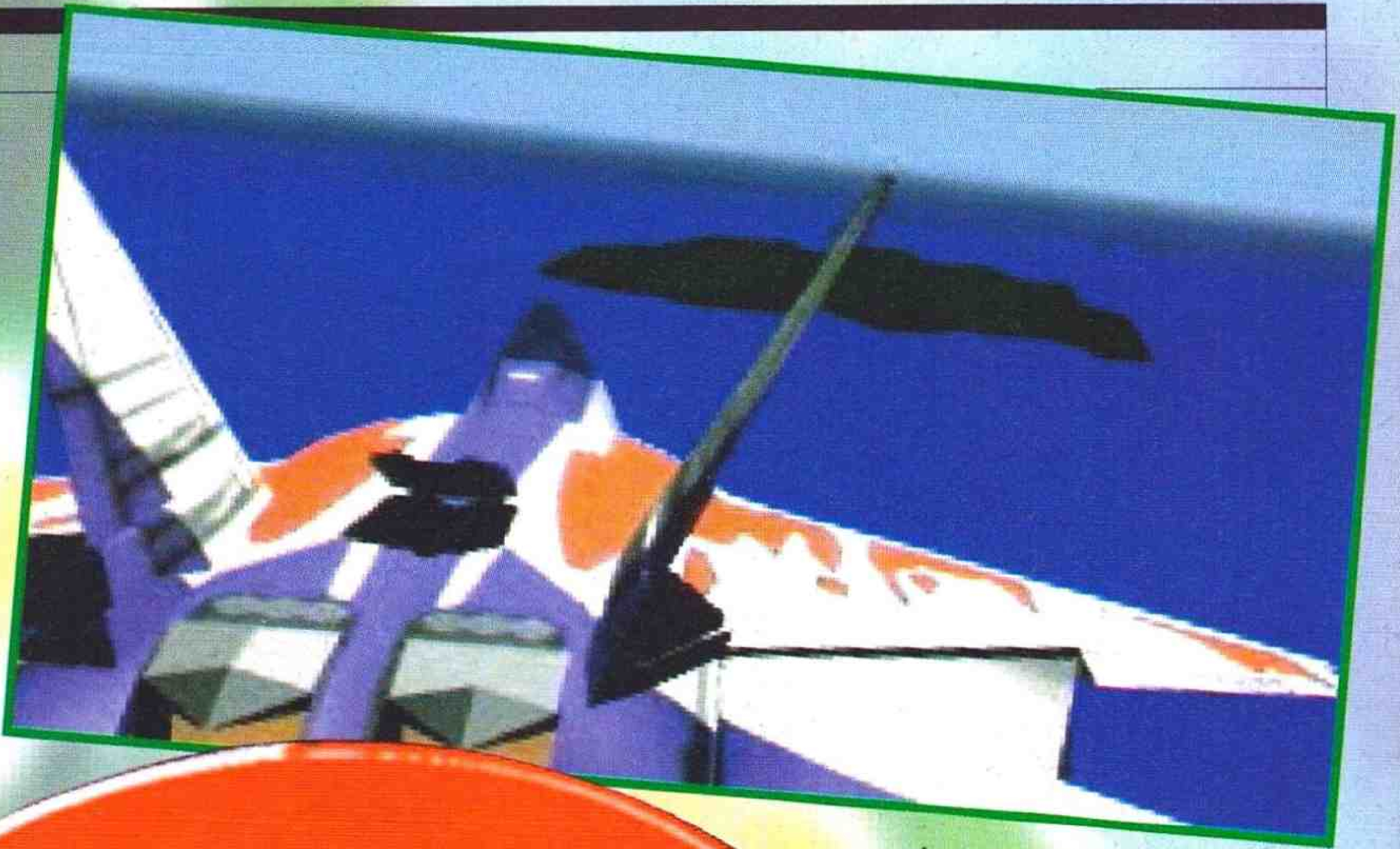
IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE IMBATTIBILI

AIR COMBAT

89

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	17
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

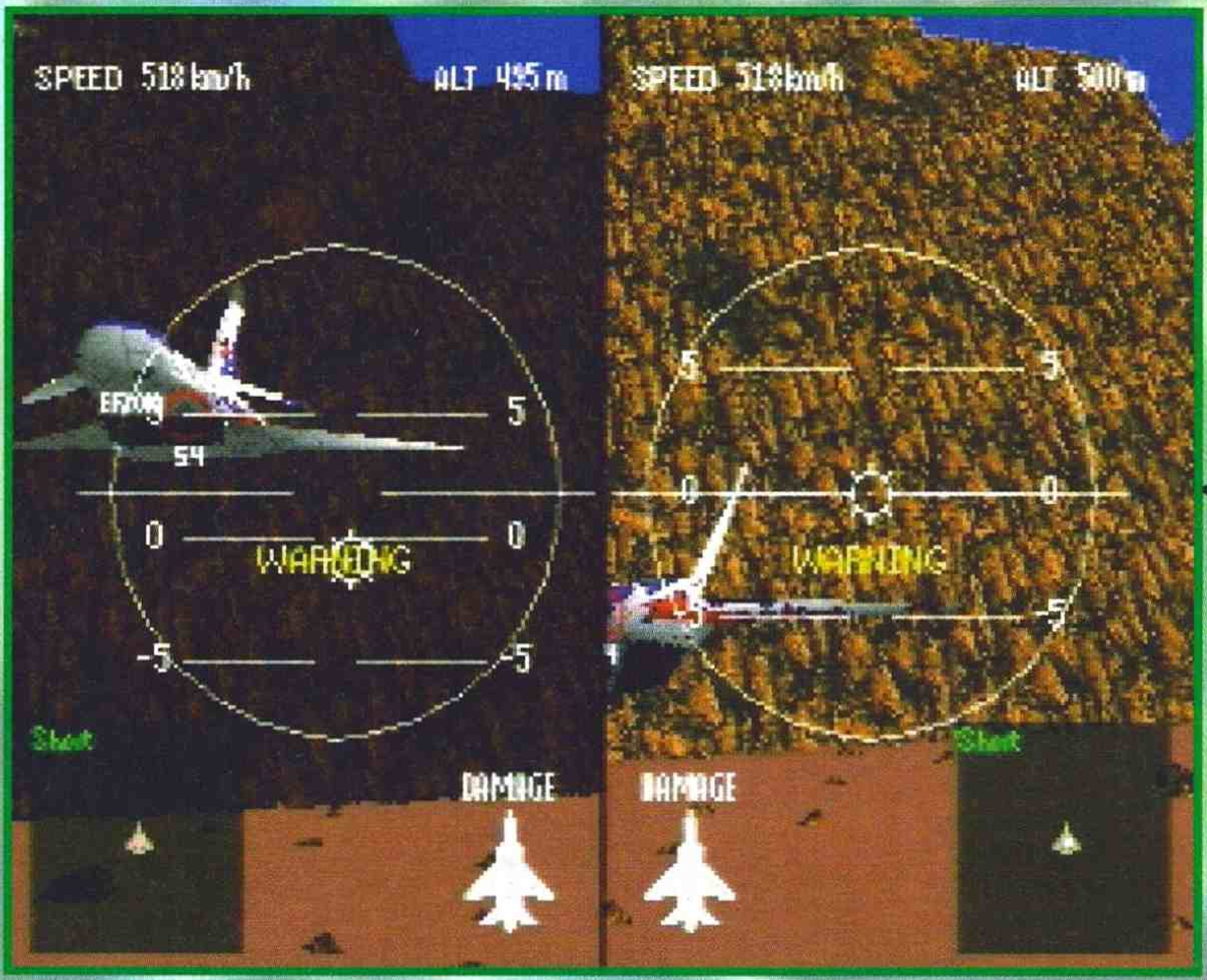
Eccolo. Quest'ultimo CD della Namco, divenuta ormai (soprattutto dopo Ridge Racer e Tekken) la casa di software simbolo del cavallo di battaglia Sony, è il gioco che il Top Gun che c'è dentro ognuno di noi ha sempre sognato. O no?



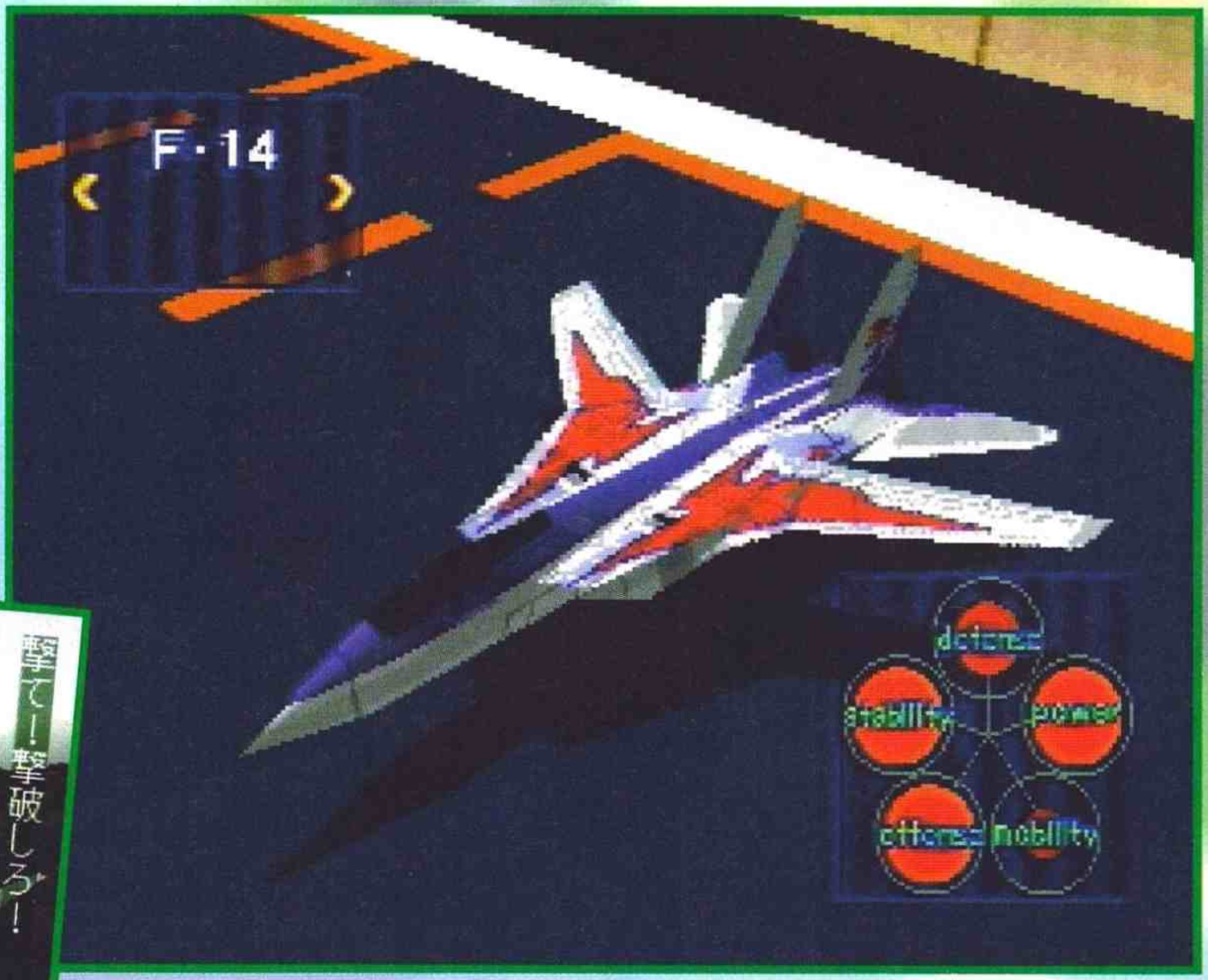
Blu. D'un blu così puro da poterti accorgere di un brivido che ti serpeggia per la schiena quando cerchi di penetrarne le segrete profondità. Compatto, calmo: una monotona tavola azzurra che si estende all'infinito senza variazioni, congiungendosi all'orizzonte con un cielo pulito, riscaldato dall'implacabile sole pomeridiano d'agosto. Per quanto tempo i miei occhi si erano persi nel nulla liquido del mare? Minuti? Ore? Giorni, mesi o anni che fossero non riuscivo a capirlo, non potevo saperlo o stabilirlo. Il tempo si era fermato su quell'eterno, assolato pomeriggio. Eppure la portaerei continuava a solcare l'oceano; o era anche quella una crudele illusione come la falsa, impossibile realtà che si dispiegava dinanzi ai miei occhi?

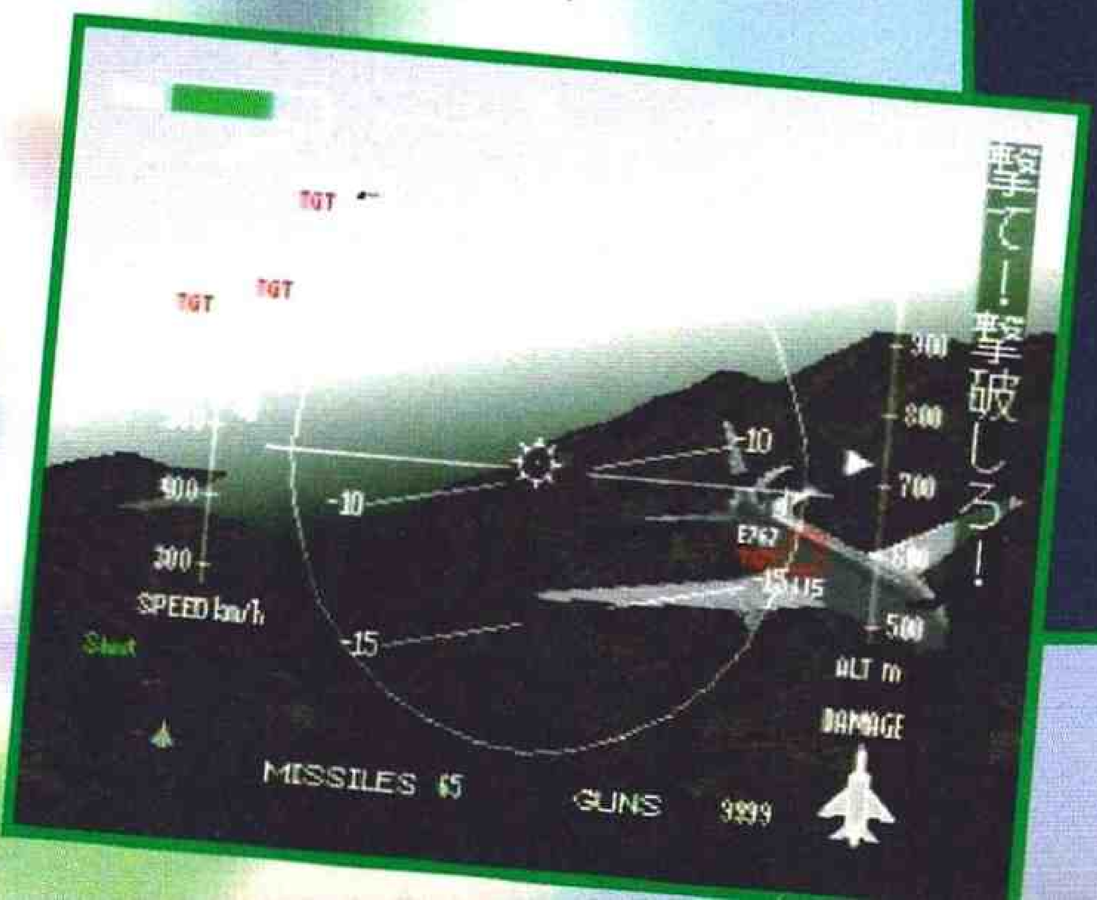
Mi resi conto che stavo per impazzire. Compresi che quel blu infinito mi penetrava nel cervello attraverso lo sguardo e mi corrodeva interiormente; mi svuotava invadendomi al contempo; finché non fossi stato pieno di quel colore immateriale, divenendo una statua di cera, una larva insensibile, vuota, o meglio colma di quella tenebra azzurra. L'idea che quel nulla stesse per inghiottirmi, spingendomi voracemente alla fusione con l'infinito della morte, mi fece sobbalzare e distogliere così, per un attimo, gli occhi dal paesaggio ipnotico che avevo osservato attraverso l'ampia vetrata del ponte di comando dell'imbarcazione. La nuda e cruda verità era che avevo paura. Una paura fottuta.
La mia prima missione; la prima volta che avrei affrontato il nemico dopo tante, troppe simulazioni. E se mi avesse beccato, lassù nel cielo freddo? Sapevo che sa-

rebbe stata la fine. Magari non avrei neanche avuto il tempo di eiettarmi dalla cabina.
Ma quei maledetti terroristi non dovevano averla vinta, e questo pensiero, insieme al fatto che Carl avrebbe volato con me, mi aiutò ad avere la forza di infilarmi quel casco. Il ballo stava per cominciare.
Finita questa storiellina introduttiva con cui ho potuto sfogare le mie velleità artistico/narrative, cominciamo subito col precisare che, se vi aspettate un arcade soprattutto in stile Afterburner da questo Air Combat, allora non è escluso che rimaniate piuttosto delusi (il carico assurdo di missili per ogni aereo c'è, ma qui i nemici dovrete inseguirli a volte anche per un bel po' prima di poterli abbattere, e inoltre avrete da bombardare parecchi obiettivi terrestri).
Air Combat è quanto di meglio (al momento) si possa adattare su una console in fatto di simulatori di jet, cacciabombardieri e stealth fighter; e presenta un gustoso mix tra azione e strategia, con una forte propensione verso la seconda; soprattutto se consideriamo lo studio della traiettoria di volo più conveniente, nelle missioni più avanzate, al fine di evitare tutto ciò che non è un obiettivo della missione in questione e che può seriamente danneggiare il vostro velivolo: simpatiche torrette contraeree, cattivissimi veterani dell'aria, e altre dolcezze .
Ogni aspetto del volo è minuziosamente e realisticamente riprodotto: a partire dalla forza di gravità che influenzerà non poco la facilità dei vostri movimenti a seconda della posizione che assumerete rispetto alla terraferma, per arrivare alle caratteristiche degli aerei che piloterete, e cioè la loro manovrabilità, la loro forza d'attacco e di difesa (cioè di resistenza ai colpi nemici), la loro potenza, e la loro stabilità (cioè la resistenza alla differenza di pressione atmosferica; in pratica, quanto facilmente entrerete in stallo, perdendo il controllo del mezzo).
Inoltre, un sacco di aerei a vostra disposizione (sia americani che sovietici), per esempio: F-4, F-14 (il Tomcat di Tom Cruise nel film che tutti conosciamo bene), F-15 (lo Strike Eagle...), F/A-18, F-22, F-117 (un ottimo stealth), EF-2000, A-10 (il mitico Thunderbolt...), TNDF-2, R-CO1, YF-23, MIG-29, MIG-31, SU-27 (il mio preferito)...
Le missioni non sono numerosissime (diciassette in tutto), ma risultano abbastanza "durevoli", anche grazie ai tre livelli difficoltà del gioco. Potrete affrontare le missioni in un ordine che, entro certi limiti (dato che la struttura della mappa è ad albero), sarà a vostro piacere. All'inizio di alcune missioni, dopo il briefing, potrete decidere se farvi aiutare (pagando lautamente, of course) da qualche pilota nel vostro compito. Alla fine (in senso positivo) di ogni missione, verrete pagati in base agli obiettivi distrutti e agli extra (aerei



TMB **A**ir Combat non è proprio quel titolone fantastico che ci si poteva aspettare, ma nonostante tutto non è da condannare. Graficamente si presenta abbastanza bene, con uno stile pulito e un buon numero di poligoni su schermo (non tantissimi, per essere sinceri), ma dubito fortemente che questo titolo sfrutti al massimo le capacità della PlayStation.
Il gioco in sé è inizialmente coinvolgente, ma alla lunga tende a stancare, anche perché le missioni non sono proprio varie. C'è comunque da vedere se qualcun altro riuscirà a fare di meglio...



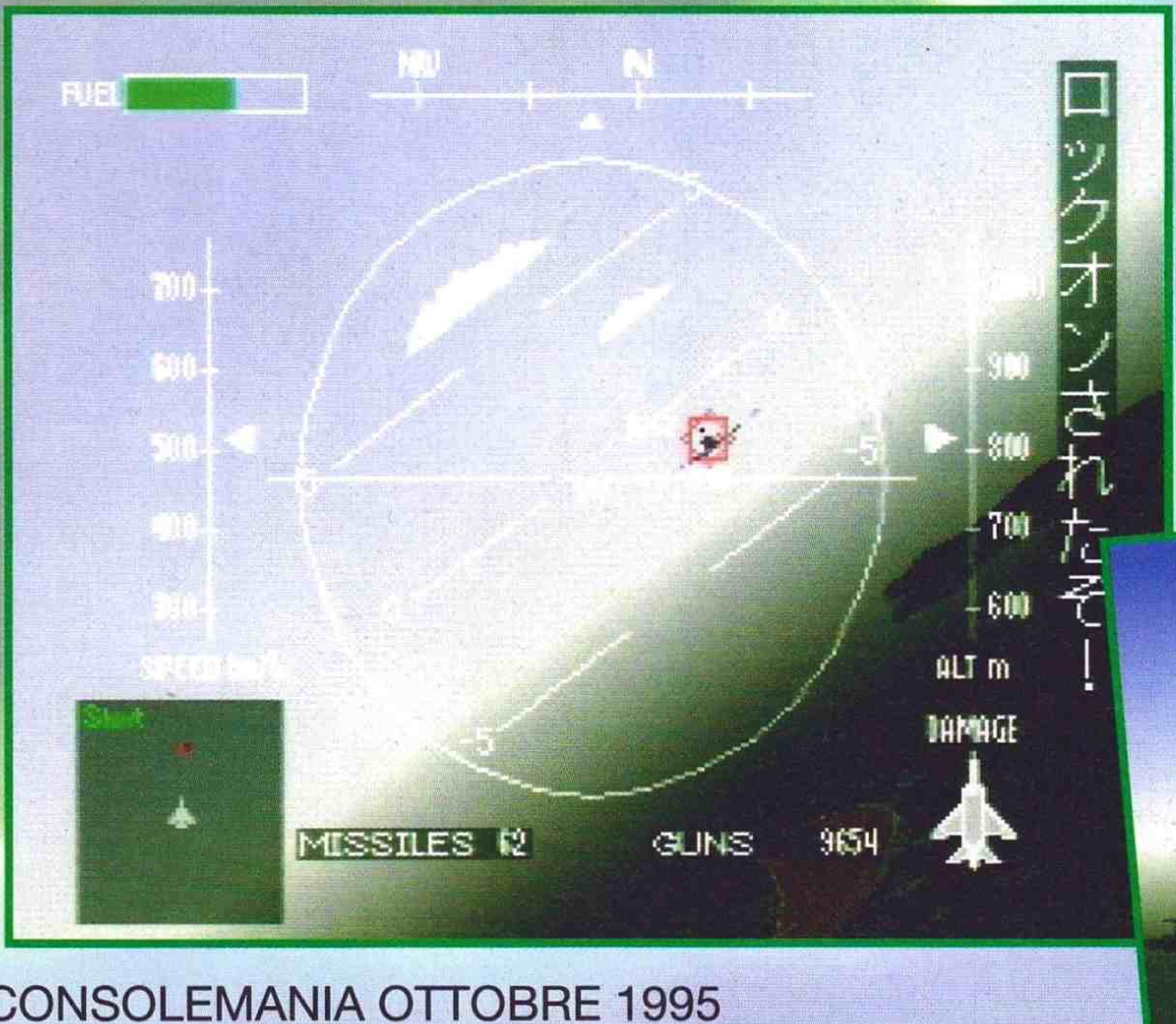


nemici fatti fuori, ecc.) non previsti dal roster.
Con i soldini guadagnati, potrete acquistare nuovi mezzi aerei, fino a un massimo di una decina circa; vi verrà anche data la possibilità di vendere i velivoli di cui vi siete stufati, e di salvare il gioco

ALEX **AC mi ha favorevolmente impressionato per diverse ragioni: il discreto numero di aerei, l'impronta del gioco - comunque arcade, ma non troppo (odio Afterburner, ma mi piacciono i vari F15 Strike Eagle) - e la realizzazione, anche se non eccelsa, di un titolo del genere su una console - il joypad PSX avrà anche otto tasti, ma non può certo rivaleggiare con la tastiera di un computer... L'ho trovato moderatamente divertente - anche in due, vero TMB? - ma probabilmente dopo averlo finito non lo rigiocherete tanto spesso. Comunque un buon inizio per i simulatori di volo per le nuove console.**

fino all'ultima missione completata felicemente.
Air Combat presenta due possibili visuali di volo: una dall'interno del mezzo (senza la strumentazione dell'aereo), che risulta la più utile; e una che riprende il vostro aereo dall'esterno (in puro stile Afterburner), più spettacolare, ma meno efficiente ai fini del gioco.
Tralasciavo che è anche possibile giocare contemporaneamente in due: in questo caso, lo schermo si dividerà verticalmente, e affronterete l'altro giocatore in un duello all'ultimo sangue ambientato in un angusto (e invalicabile) canyon, come nella scena dell'esercitazione di volo in Top Gun, dove Tom Cruise riesce a fregare il suo istruttore, Michael Ironside.
Passando ai dettagli tecnici, la qualità audiovisiva di quest'ultimo prodotto Namco risulta, nel complesso, più che sufficiente.
La velocità è ottima: non ci sono scattosità o rallentamenti dell'azione; piuttosto, ho riscontrato che alcuni poligoni tendono a scomparire o a lampeggiare e ciò, dato il non abnorme dettaglio grafico (leggasi: numero di elementi che compongono il paesaggio), può dare un po' di fastidio.
Il sonoro, invece, è stupendo sotto ogni aspetto; i brani che accompagnano ogni vostra missione, soprattutto, sono davvero fantastici e perfettamente calzati nell'atmosfera del gioco.
E della presentazione (nonché della scena finale) preferisco non parlare...
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



PSX	
GRAFICA +fluida e veloce -nella media per il PSX	86
SONORO +il migliore che potessero mettere	97
GIOCABILITÀ +immediato e divertente	90
LONGEVITÀ +sufficientemente duraturo	86
NAMCO	89

CAPTAIN COMMANDO

79

GIOCATORI	1\2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

IMPORT

Ultimamente la Capcom non aveva certo brillato nel firmamento videoludico (giravano persino voci che davano la casa in questione in difficoltà economiche), ma con questo Captain Commando...

Non è che si siano poi rifatti molto, soprattutto se paragoniamo la conversione nintendiana di questo picchiaduro a scorrimento alla Final Fight (e mooolto peggiore di quest'ultimo titolo) ai passati successi della famosissima casa di software per il gioiellino grigio a sedici bit targato Nintendo.

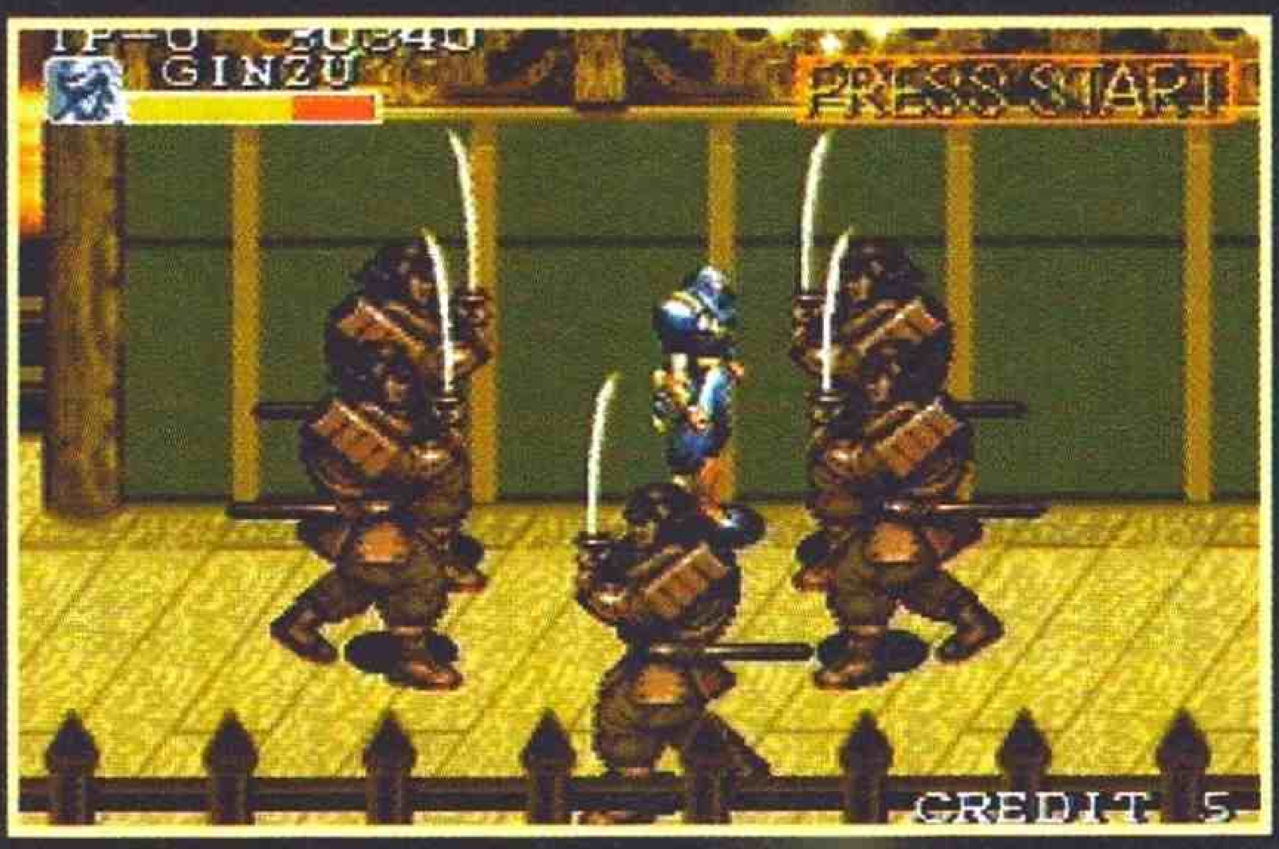
Dove sono finiti i fasti di Knights of the Round, Final Fight 2, X-men Mutant Apocalypse (solo per citare alcuni giochi dello stesso genere -picchiaduro a scorrimento- di Captain Commando)?
Ora, io so che Captain Commando è un coin-op che ha riscosso un discreto successo in sala giochi, almeno a sentire l'esaltazione con cui me ne hanno più volte parlato alcuni miei amici; il fatto è che io non ho mai personalmente provato la versione da bar, e se quest'ultima è identica a questa conversione... beh, risulta lapalissianamente indubbio che sono stati fatti dei gran passi indietro.
Non voglio urlare che Captain Commando è una fetecchia in tutto e per oggettivamente, è un giochino screto, "sanza infamia et sa lode"; ciò che mi fa più imbestia re è che porta il marchio Capco
Allora, se facciamo finta che Captain Commando per il sedici bit Nintendo non sia un gioco della Capcom (e di conseguenza non partiamo dal presupposto di aspettarci un gioco al livello dei precedenti della stessa casa, se non addirittura migliorato), potremmo anche non restarne scontenti e divertirci per qualche pomeriggio a giocarci da soli o in contemporanea con un amico. Se, invece, come me era da tempo che aspettavate quest'ennesimo beat'em up a scorrimento della mamma del picchiaduro classico per eccellenza (e sa tutti benissimo a che pic ro mi riferisco), resterete ro male di fronte a questa cart ccia.
Passiamo comunque, per dover di cronaca, a descrivere il gioco in sé.
In Captain Commando, potrete

MA

In effetti Piermarco è stato un po' troppo drastico, comunque sia il fatto rimane: Captain Commando si assesta a un livello di qualità bassino, sia come "gioco Capcom" (che però non è che abbia sempre e solo rilasciato capolavori) sia come picchiaduro a scorrimento. Non è certo un gioco per palati fini: l'azione ha un ritmo abbastanza lento, la varietà è quasi nulla - per fortuna che comunque risulta abbastanza divertente e, alla fin fine, è una buona copia del coin-op originale. Probabilmente il difetto è proprio questo.

scegliere tra quattro eroi: Captain Commando, un cyborg che mena pugni e calci, ed è fornito di un bel generatore con cui regala "piacevoli" esperienze elettriche ai nemici; Sho, il ninja commando, armato di una letale katana e dotato della facoltà di creare dolorose esplosioni (sempre per i nemici del caso); Hoover, il baby (?!?) Commando, un infante che guida un mech con velleità pugilistiche; ed infine Jennety, la mummia commando (giuro che non scherzo!), armata di due pugnali, e con la voglia di fare tanto male a quelli che hanno turbato il suo placido sonno. Ora, a parte il fatto che un nome più ridicolo e assurdo di "Jennety" ad una mummia non potevano metterlo, sappiate che i nostri eroi dovranno attraversare un discreto numero di stage sventando varie minacce (un furto in banca, un museo di dinosauri non proprio tranquillo, un circo che nasconde orribili segreti...), e questo significa che dovranno picchiare, picchiare e picchiare i malcapitati criminali che si pareranno loro davanti.

In quest'arduo compito saranno coadiuvati, oltre che da un numero limitato di crediti con cui poter ricominciare dallo stage in cui erano stati fatti trasmigrare a miglior vita, anche dalla sporadica presenza, lungo il loro faticoso cammino, di strani barili, i quali, se colpiti, riveleranno celare gustosi spuntini per recuperare l'energia persa nella lotta (banane, fette di torta, tranci di arrosto alla griglia, ecc.) o anche simpatiche armi extra (lanciarazzi, fucili laser, mitra, grossi martelli, ecc.) che dureranno un numero limitato (forse sin troppo limitato) di secondi.



Passando ai dettagli tecnici della cartuccia, come forse avrete già intuito dall'inizio dell'articolo, non siamo certo nel paese delle meraviglie: gli sprite sono piccoli e le collisioni tra di essi al momento dei colpi risultano spesso approssimate e inverosimili, inoltre l'azione di gioco mi è sembrata piuttosto lenta per gli standard di un buon beat'em up; i commenti musicali sono ripetitivi e noiosi (per non dire fastidiosi), mentre gli effetti sonori risultano sufficientemente realistici ed apprezzabili.
Tre livelli di difficoltà completano il tutto. Tirate voi le somme. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA +buoni i fondali -difetti nelle collisioni tra sprite	75
SONORO +buoni effetti sonori -odiose le musiche	72
GIOCABILITA' +quella tipica di un picchiaduro -lenta l'azione di gioco	84
LONGEVITA' -sufficiente il numero di stage	80
CAPCOM	79

TUTTO un ALTRO MONDO

Un mercato da 3.500 miliardi

Se avete scelto il franchising come attività imprenditoriale, dovete scegliere accuratamente il Vostro partner in affari. Prendiamo **noi di Global Game:** quando troviamo un imprenditore capace e motivato, lo mettiamo in condizioni di dedicarsi anima e corpo alla propria "missione", la vendita. Iniziamo proponendogli **condizioni contrattuali trasparenti,** dove siano elencati in modo chiaro i reciproci impegni e vantaggi. Gli allestiamo un punto vendita funzionale ed accogliente, dove il cliente si senta a proprio agio. Lo mettiamo in condizione di operare in un settore merciologico giovane e **fortemente in espansione**, visto che la nostra e la prima ed unica catena di franchising nel settore a proporre nello stesso punto vendita tutte le tipologie di videogiochi. Gli mettiamo a disposizione **i migliori esperti** per la formazione. **Studiamo** attentamente l'evoluzione del mercato e dei comportamenti del consumatore, per erogare continuamente al nostro ufficio un **Know-How** che si traduca in reali vantaggi competitivi. Per non distrarlo nemmeno un minuto della vendita, gli diamo procedure gestionali razionalizzate. Per finire, investiamo **massicciamente in pubblicità** per consolidare la notorietà del marchio e portargli sempre più clienti. Vi state chiedendo perchè facciamo tutto questo? Perchè, là fuori, c'è un mercato da **3.500** miliardi che ci aspetta. Se vuoi aprire un negozio di franchising o se sei già un rivenditore e vuoi approfondire questo argomento... **contattaci al nostro numero verde.**

NUMERO VERDE 167-279350

GLOBAL GAME

GLOBAL GAME®

- **VUOI**: la possibilità di avere un solo fornitore di tutti i videogame in commercio al mondo?
- **VUOI**: far parte di un gruppo in Franchising a circuito nazionale?
- **VUOI**: che il tuo punto vendita usufruisca di una pubblicità a respiro nazionale?
- **VUOI**: che i tuoi clienti facciano parte del fantastico "CLUB GLOBAL GAME"?
- **VUOI**: che il tuo punto vendita restituisca indietro il materiale invenduto???
- **VUOI**: una insegna esclusiva con dei servizi esclusivi?
- **VUOI**: avere nel tuo punto vendita le ultimissime novità in fatto di software in anteprima?
- **VUOI**: essere collegato al Franchisor 24 ore su 24 per risolvere eventuali problemi tecnici, commerciali e finanziari?
- **VUOI**: essere finanziato alle prime forniture?
- **VUOI**: tutto quello che vuoi ?!?

Se VUOI tutto ciò e oltre...esamina il nostro contratto e se hai qualche domanda o perplessità non esitare a contattarci al numero riservato agli affiliati "GLOBAL GAME" 091-663 17 00, personale qualificato risponderà a tutte le richieste dalle ore 09.00 alle 13.00 e dalle ore 16.00 alle 19.30; oppure possiamo fissarti un appuntamento con il nostro funzionario di zona.

RICERCHIAMO AGENTI REGIONALI

gomez & morlisia palermo

NEWEL® srl
computers e videogames
NEWEL, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI !!!
LA TUA CONSOLE GRATIS A CASA TUA ! TELEFONA!!
6 linee per ordinare
tel: 02/33000036
SEGA SATURN
+ GIOCO OMAGGIO
£. 879.000
+ IVA
PLAY STATION
SONY
£. 629.000
+ IVA
GARANZIA ITALIANA
SONY PLAY STATION CENTER
STREET FIGHTER
THE MOVIE
Tutto ma proprio tutto per la tua
nuova console 32 bit. Ai prezzi più bassi d'Italia !!
Via Mac Mahon, 75 - 20125 Milano - Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee) FAX 02/33000035
TUTTI I LOGHI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

Clockwork Knight 2
Pepperouchau's Adventure

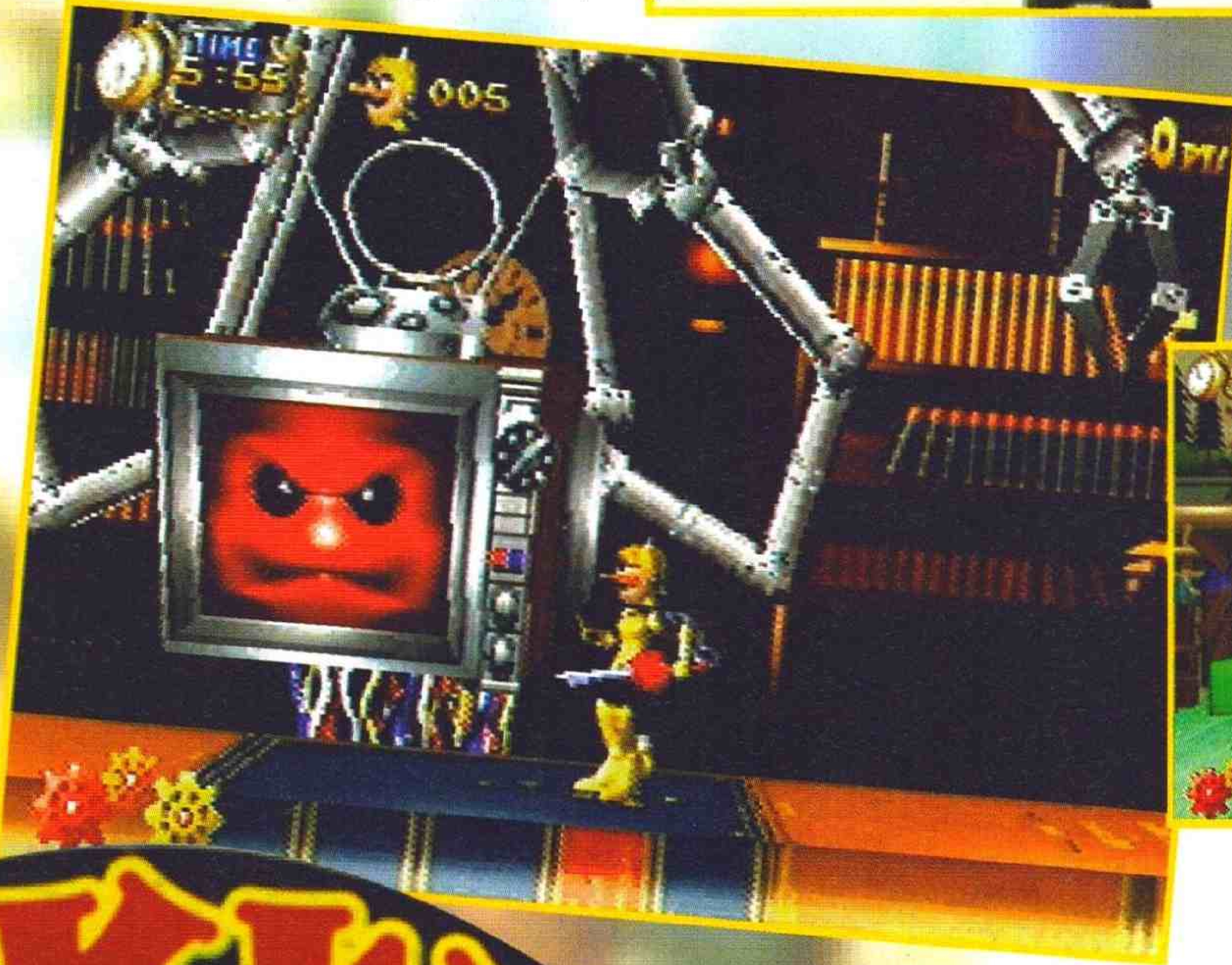
IMPORT

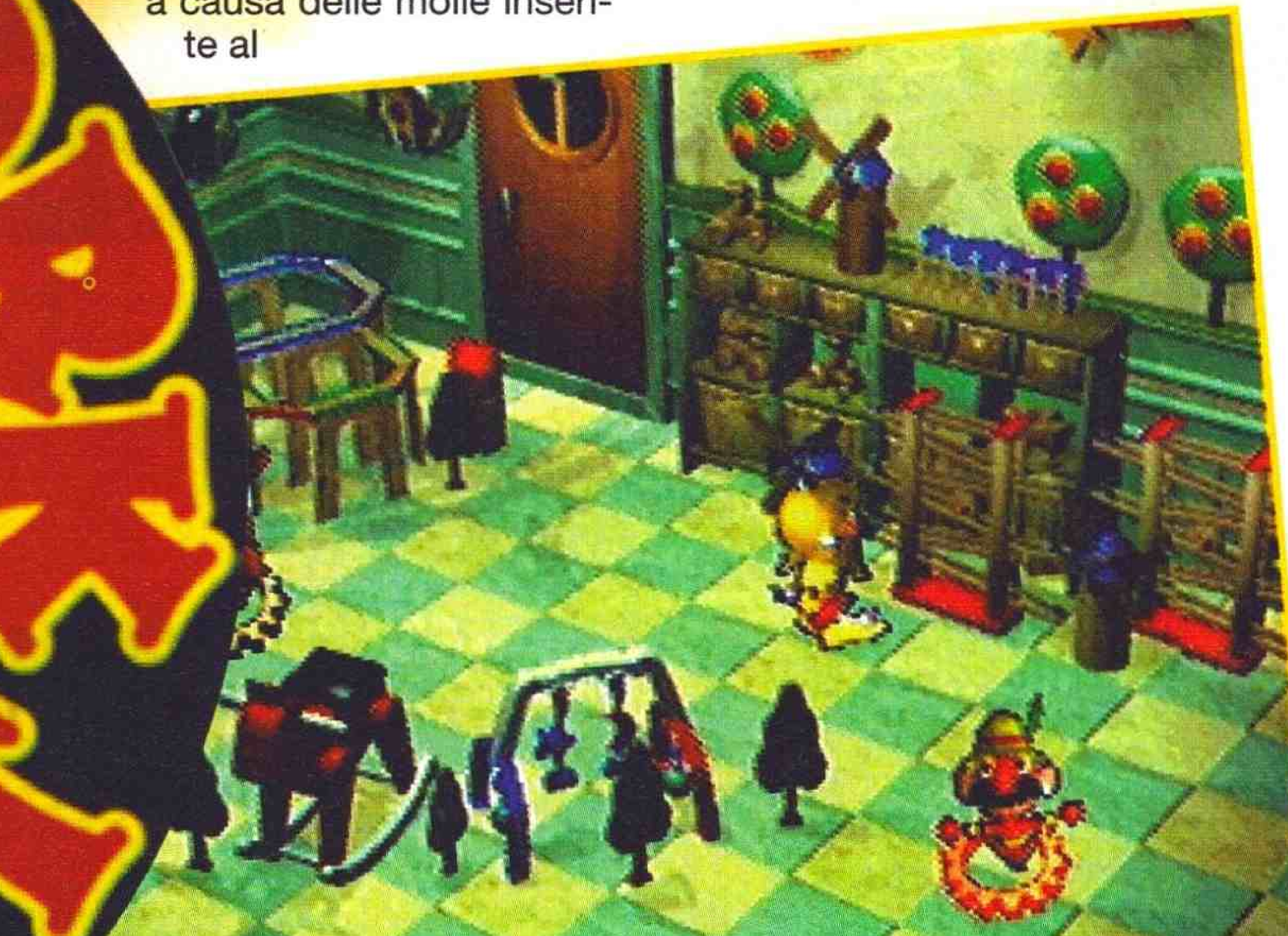
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

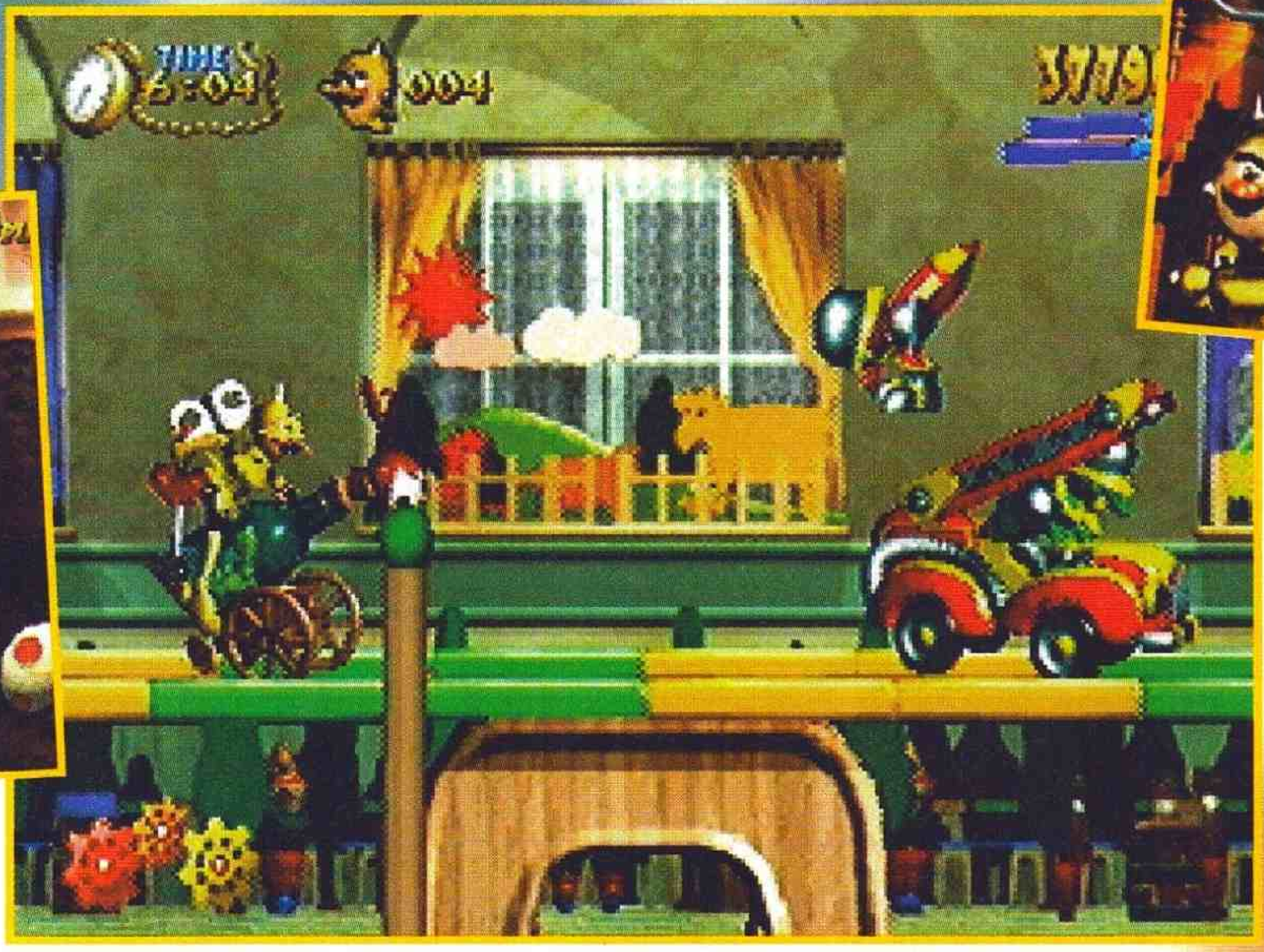
Barzellettona dell'anno: "Cos'è una zebra? E' un cavallo scappato dal carcere!"... Ah ah ah.

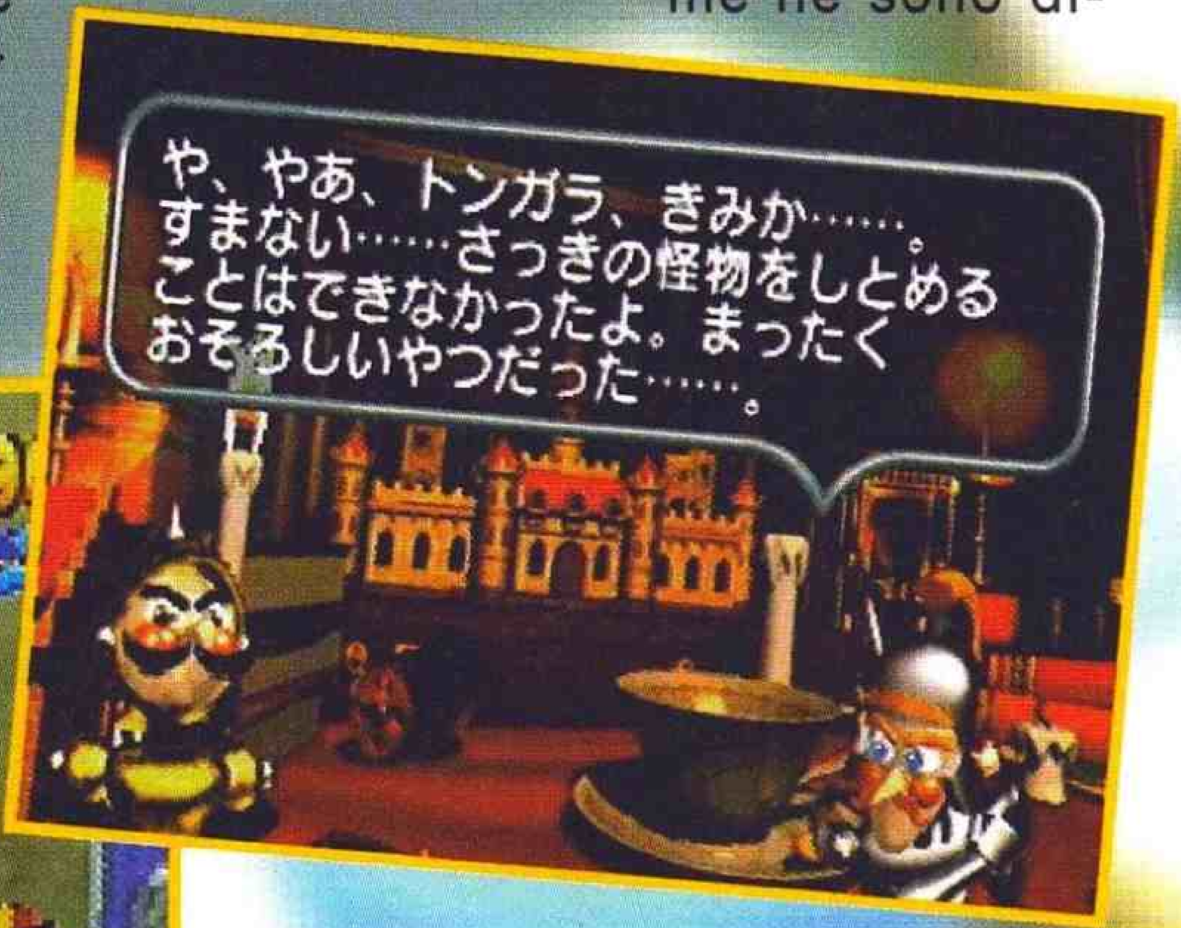
Sapete cosa sono i barattoli di pomodori a pezzettoni? Sono sicuro di sì, ma sapete cosa erano prima di diventare tali? Eh eh, lo sapevo che non lo sapevate, o forse voi sapevate che io sapevo che voi non lo sapevate? Ma non mi fregate, io sapevo che voi sapevate che io sapevo che voi non lo sapevate... sapete?
Benissimo, allora ve lo dico io: erano dei bellissimi e luccicanti soldatini a molla, di quelli insomma che i nostri genitori si divertivano a smontare e che puntualmente rischiavano la vita a causa delle molle inserite al loro interno sotto una pressione di tonnellate... In ogni modo, il fatto che voi stiate leggendo queste righe sta a significare che tutto è andato bene e i vostri cari parenti sono rimasti incolumi... meglio così; il problema però sussiste lo stesso, in quanto quando ero piccolo avevo il vizio di devastare tutti i giocattoli che mi venivano dati (un po' come faccio adesso con le console); allora, un bel giorno, i miei genitori si stufarono e mi diedero i loro vecchi giochi con cui passare il tempo... inutile dire che tutte le molle che contenevano mi arrivavano puntualmente sulla fronte alla velocità del suono, con il risultato che oggi scrivo





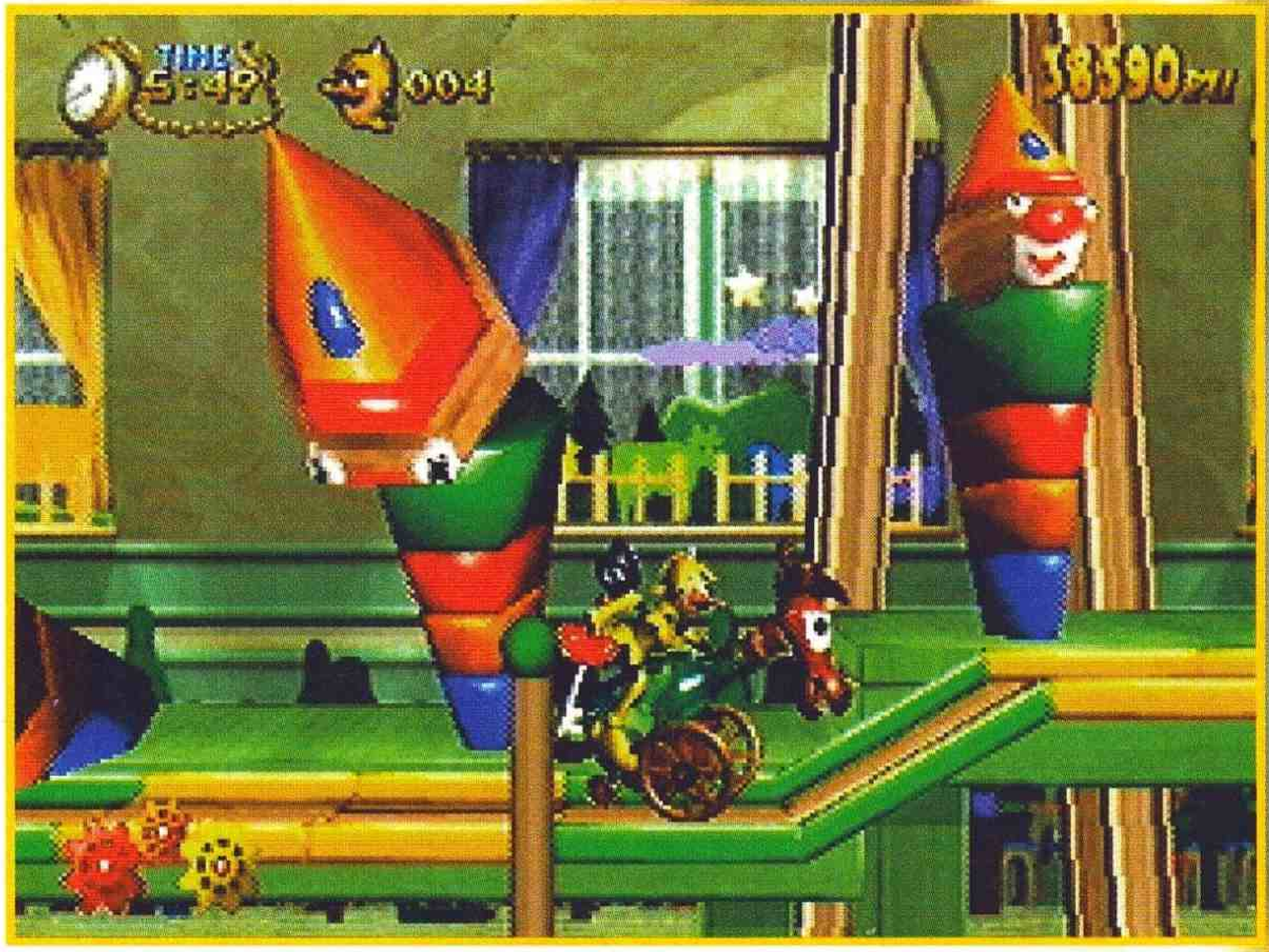
per ConsoleMania invece di essere a capo della Microsoft. Capirete quindi il mio smodato disprezzo per questi giocattoli a molla, da





sempre portatori di catastrofi e disgrazie; il fato ha poi voluto che io mi trovassi a recensire un gio-

MR. TAO **Vogliamo fare i maligni, almeno per una volta? Ma sì, dai... Diciamo pure che Clockwork Knight 2 non mi ha impressionato come il precedente episodio della serie, o perlomeno non quanto mi aspettavo: il motore grafico e le animazioni degli sprite non sono cambiati di una virgola o quasi, i bonus stage sono rimasti identici a quelli del capitolo precedente e, per finire, ho perfino riscontrato un certo "calo di tensione" per quel che riguarda la longevità in generale. Non so se tutto ciò dipenda dal fatto che mi ero già formato i calli sulla prima avventura di Pepperouchaus o meno, comunque sia la domanda che più mi tormenta è: se i due titoli fossero usciti in ordine inverso, quante persone se ne sarebbero accorte? Generalmente dai seguiti ci si attende qualche innovazione degna di tale nome, cosa che non mi sembra si sia realizzata in questo frangente.**



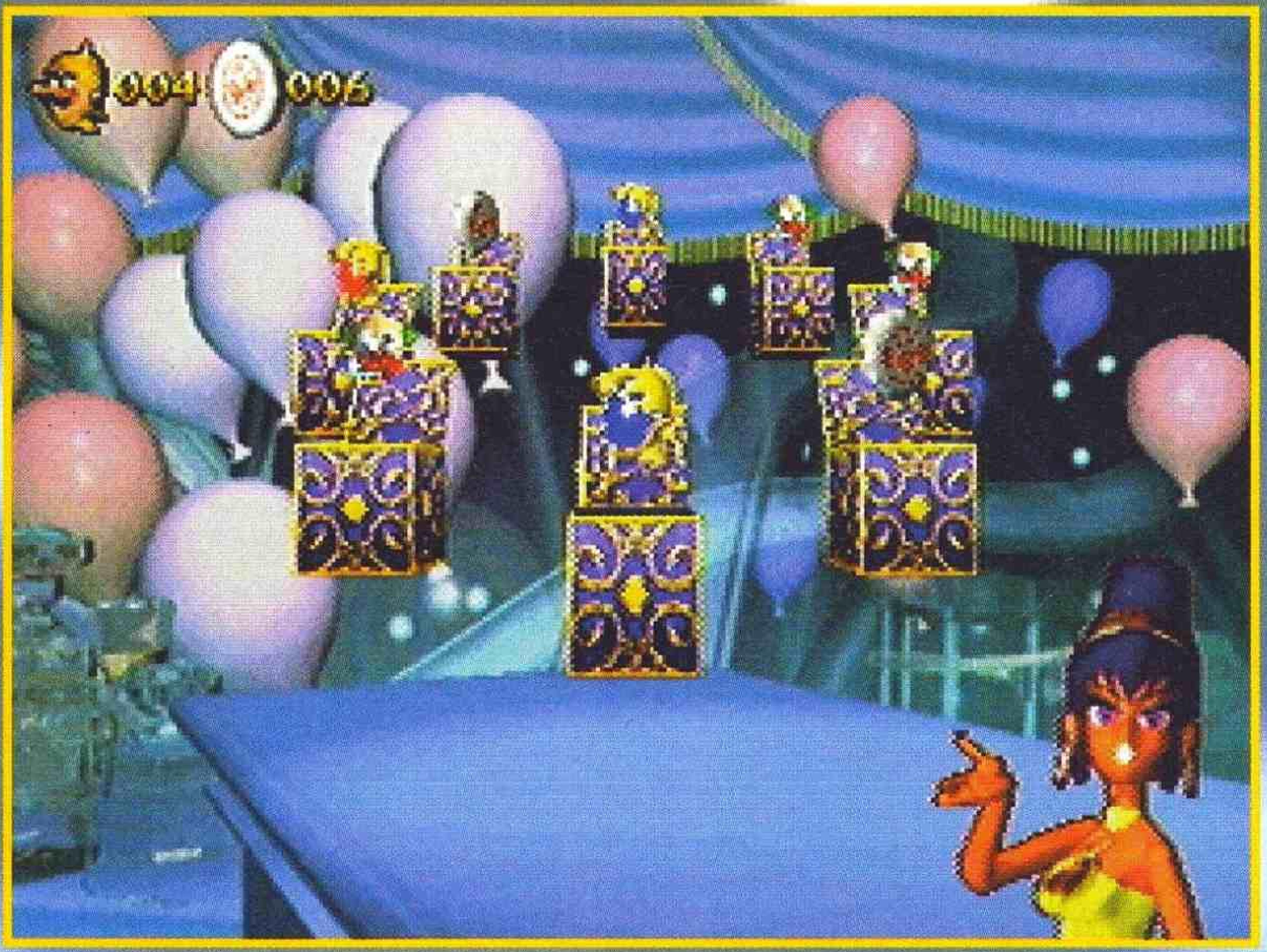
co che vede proprio un infame soldatino come sprite principale, ma non è ingiusto tutto questo? Ma non perdiamoci d'animo, in fondo io sono un serio ed equilibrato professionista e mai e poi mai penserei di sottovalutare questo gioco solo perché nutro un forte disprezzo del protagonista; diciamo soltanto che come gioco di calcio è una vera schifezza.

Se comunque volete sapere qualcosa dell'originalissima trama, vi dirò che un giocattolo intelligente ha rapito la barattola del soldatino e allora voi dovrete andarla a salvare; in vostro possesso non avrete altro che una chiave, che utilizzerete per aprire le scatole sparse per i livelli e per rompere le scatole ai vari giocattoli e affini che tenteranno di fermare il vostro cigolante cammino.

Lungo il percorso, avrete poi la possibilità di raccogliere dei tappi i quali, in un particolare stage tipo la Ruota della Fortuna (gira la ruota, girala la la), vi procureranno un sacco di vite e un esaurimento nervoso, molto simile a quello che si prende Max tutte le volte che va al Casinò e spende i risparmi di un anno di snervante lavoro redazionale.

Sapete di cosa vi parlerò ora? No, me ne sono dimenticato... ah sì, vi parlerò... no, me ne sono dimenticato di nuovo... ah sì... anzi no; caspita, se continuo così diventerò scemo; vabbe', lasciamo perdere che tanto non c'è speranza, ripiegherò quindi sulla parte tecnica del gioco che, lo devo ammettere, non è affatto male: la parte grafica è, se possibile, migliorata rispetto al suo predecessore, regalando alcune chicche davvero straordinarie, come ad esempio il livello che si illumina o si scurisce a seconda che usiate lo Zippo o meno; oppure ancora elementi decisamente innovativi, come la possibilità di percorrere lo stage su due piani differenti... un po'

TMB Nonostante tutto questo inaspettato seguito mi ha favorevolmente colpito. Certo non siamo di fronte a un capolavoro di giocabilità (alcune sezioni sono discretamente ripetitive), ma tutto sommato ci si diverte.
Grande grafica, che ancora una volta mette in mostra le potenzialità della macchina e una musica stile "salsa" forse non adattissima, ma certamente di ottima fattura.



come se dietro di voi ci fosse un livello di parallasse e voi ci poteste andare, il tutto condito con zoomate fluidissime e per niente pixellose.
Non dimentichiamoci poi delle splendide introduzioni animate che precederanno ogni nuovo livello... davvero eccezionali; OK, dopo averle viste una volta, difficilmente le vorrete rivedere, ma in fondo tutto quello che c'è in più è ben accetto, soprattutto se, come in questo caso, si possono tranquillamente saltare con la semplice pressione di un tasto.

Il grosso problema delle musiche, che nel primo episodio risultavano sì belle, ma eccessivamente ripetitive, è stato brillantemente risolto creando musiche diverse per ogni ambientazione, col risultato che vi accompagneranno armoniosamente durante tutto il corso della partita, senza che vi venga mai la voglia di bruciare lentamente il vostro Saturn in modo da farlo soffrire di più.
La giocabilità se la cava abbastanza bene, anche se in effetti il personaggio si potrebbe controllare un tantino meglio: innanzitutto perché per prendere degli oggetti sull'orlo di un baratro necessiterà molta pratica (la maggior parte delle volte li butterete inavvertitamente di sotto), e poi perché correre non è così facile come sembra: sì, in effetti a parole dovrebbe essere sufficiente premere due volte in avanti, ma in pratica vi accorgerete che ci vorrà molto più allenamento del previsto.
Ultima cosa da non sottovalutare è che, se morirete in un livello, lo dovrete ricominciare daccapo il che, vista la discreta vastità degli stage, vi farà imprecare non poco.
Uhm, altre cose proprio non ne ho riscontrate, quindi tutto sommato il gioco, anche se reso più completo da un bel numero di opzioni e da tre livelli di difficoltà, sarà possibile vederlo tutto senza eccessivi problemi e comunque senza minimamente frustrarvi.
Concludendo, l'ottima grafica vi aiuterà senz'altro a farvi venire la voglia di continuare per vedere nuovi livelli, ma non garantisco che lo rigiocherete una volta finito.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA + Eccezionale.	96
SONORO + Ottime le musiche. + Effetti sonori molto vari e appropriati.	93
GIOCABILITÀ + Difficoltà ben calibrata. - Quando si muore si ricomincia daccapo.	90
LONGEVITÀ + La bellezza dei livelli vi porterà a finirlo. - Ma dopo?	88
SEGA	89

DOOM

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

E chi avrebbe potuto prevedere che il gioco di un tipo che riduce a pezzi orde di mostri prodotto come shareware, ovvero distribuito liberamente, sarebbe diventato il maggior successo dell'anno?

Be', Marco per esempio, che già quattro anni addietro si esaltava un casino con Wolfenstein 3D, il predecessore di Doom su PC, e che diventò uno dei più grandi appassionati di Doom il primo momento in cui lo vide. Preveggenza, lungimiranza? No, è semplicemente un maniaco con la tendenza a colpire qualsiasi cosa in movimento con il primo oggetto che gli capiti sotto mano. Ma allora, visto il successo di Doom, questo significa che siamo tutti come Marco? Prospettiva quantomeno inquietante, non voglio nemmeno pensarci.

Piuttosto, occupiamoci del gioco, anche se dopo tutto questo tempo Doom lo dovreste conoscere benissimo tutti. Potrei stare qui a raccontarvi dei passaggi segreti livello per livello, i bonus e le loro posizioni esatte, perfino la potenza esatta delle armi e i punti ferita di tutti i mostri del gioco. Come avrete intuito, ormai Doom lo conosco fin troppo bene: sono mesi che non faccio che scrivere articoli sul gioiellino della ID, ma con la scusa del fatto che "ormai il gioco lo conosci bene" sono riusciti a incastrarmi ancora una volta e ormai sono completamente preda del temibile "effetto torta meringata". Di cosa si tratta? Semplice, avete presente quando mangiate tonnellate di un qualcosa che, per quanto buono e per quanto vi piaccia, finisce inevitabilmente col nausearvi completamente?

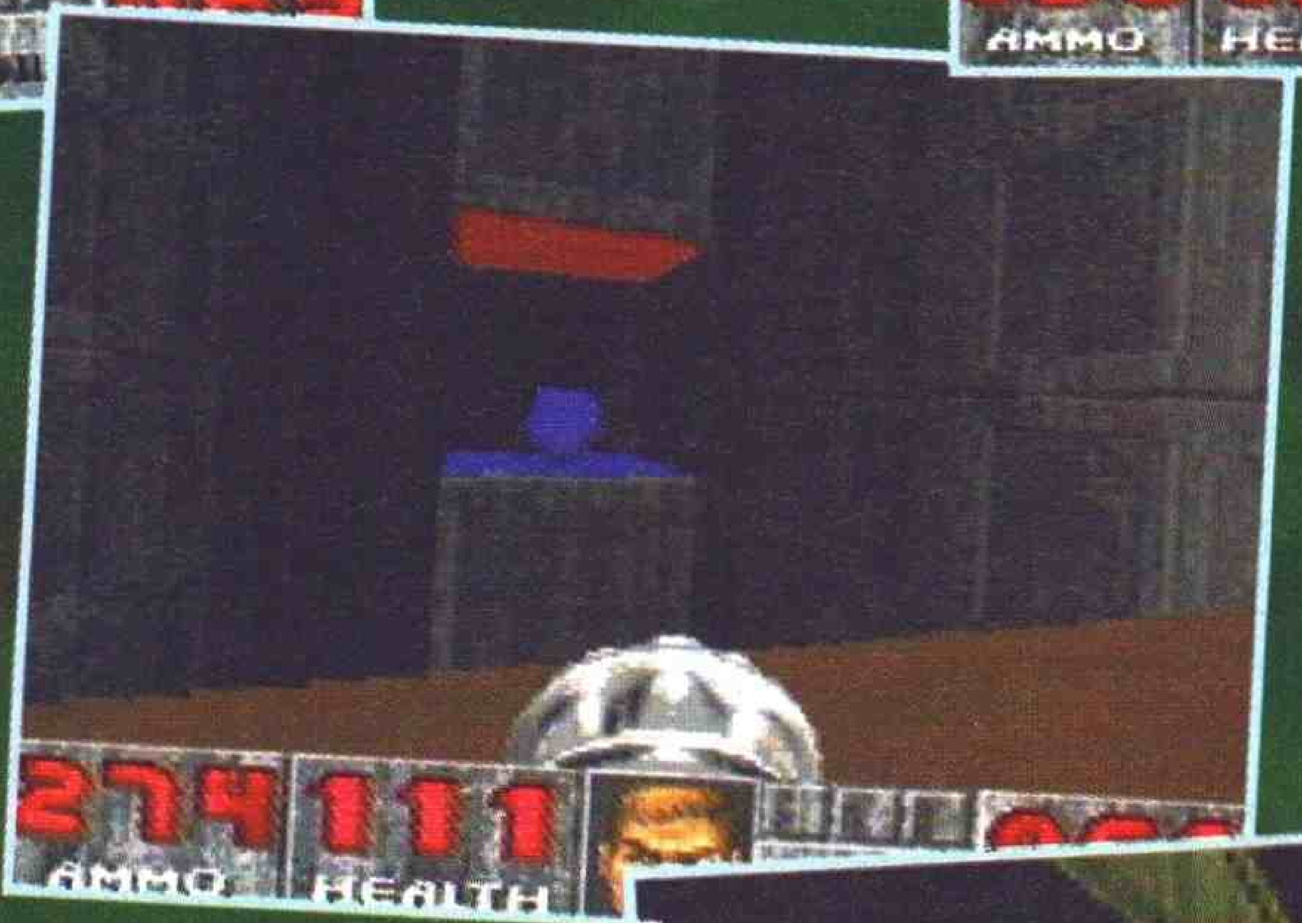
Ma bando alle chiacchiere e cerchiamo di recuperare un minimo di professionalità: Doom, in estrema sintesi, è uno shoot 'em up con visuale in soggettiva in un ambiente completamente 3D. Nei panni di una marine spaziale vi trovate invischiati nel labirinto di un qualcosa che, più che alla base mineraria che dovrebbe essere, somiglia alle viscere dell'infer-

no. In un crescendo di livelli composti da stanze, corridoi, scale, porte, e ancora ascensori, piattaforme, fiumi di lava, vi trovate in un crescendo di ambientazioni sempre più angoscianti, che culminano, negli ultimi livelli, nelle visioni terrificanti di pareti ricoperte da volti in agonia. Ma il problema non sta tanto nei luoghi, ma nei loro abitanti, una simpatica collezione di mostri che vanno dai semplici soldati del caos, a mostri sputafuoco, fino a minotauri armati di bazooka e strani ragni bio-meccanici armati fino ai denti.

A questo punto vi aspettereste che il nostro marine riesca a malapena a sopravvivere: nulla di tutto ciò, sono i mostri di questi dungeon l'unica vera specie in pericolo. Il nostro eroe, opportunamente aiutato da un buon giocatore al joypad, è un vero genocidio ambulante, e nei trenta e passa livelli farà più morti di Rambo I, II e III messi assieme. Non si tratta, comunque, solo di massacrare mostri nei livelli di Doom: prima di trovare l'uscita ci sono passaggi segreti da scovare, armi, munizioni, bonus e chiavi da raccogliere, e alcuni livelli possono essere discretamente contorti e difficili da portare a termine.

Doom, insomma è un gioco estremamente coinvolgente e ottimamente bilanciato, una rara ma riuscitissima alchimia, e su SNES, nonostante la minore potenza rispetto a un PC, è stato ottimamente convertito. I livelli sono assolutamente identici all'originale, ma soprattutto dal punto di vista tecnico sono state fatte grandi cose. Il gioco utilizza infatti il chip Super FX, che gli consente di gestire il gioco abbastanza fluidamente e a finestra intera, e non ridotta come in altre versioni. Ottime anche risoluzione (non spixella troppo), velocità di gioco ed effetti sonori; l'unica differenza apprezzabile è la mancanza delle texture sul pavimento e sul soffitto. Incredibilmente, il maggior difetto della versione SNES non è tecnico, ma sta nell'impossibilità di salvare la situazione. Giocare tutti i livelli di Doom di seguito è quasi impensabile: ci vorrebbe almeno una giornata intera di gioco. Del resto sarebbe anche stato sufficiente salvare tra un livello e l'altro, e per quello sarebbe bastato un sistema di password, mi chiedo davvero perché non sia stato implementato. Davvero un peccato per un'altrimenti ottima conversione.

Stefano Giorgi



MA

Ho giocato così tanto a Doom su PC che oramai non lo vedo più come un gioco, ma come un esercizio ("vediamo in quanto tempo finisco questo livello" o "chissà quanti ne riesco ad ammazzare prima di saltare per aria"). La versione per SNES rappresenta un'ottima conversione, anche se giocare con il pad non è esattamente una delle cose più comode del mondo: ho fatto parecchia fatica ad adattarmi, per fortuna che il gioco è settato automaticamente su un livello di difficoltà intermedio.

L'impossibilità di salvare una partita è un grosso neo per quello che avrebbe potuto essere un gioco letteralmente spaziale: i giocatori alle prime armi possono anche metterci una giornata intera a finire il primo set di livelli, e non deve essere certo molto divertente ricominciare ogni volta da capo se, per esempio, si è costretti a svolgere azioni inusuali come andare a dormire, andare a scuola (non sia mai) o cose del genere.

SUPER NES	
GRAFICA + molto fedele all'originale + veloce grazie all'FX	92
SONORO + begli effetti sonori - musiche solo discrete	88
GIOCABILITÀ + bello cattivo - scomodo col joypad	90
LONGEVITÀ + prende tantissimo - ma senza password...	80
OCEAN	90

TUTTO un ALTRO MONDO

£. 88.000

£. 89.000

£. 64.000

£. 139.000

£. 65.000

£. 99.000

£. 58.000

NUMERO VERDE
167- 279350

£. 85.000

£. 78.000

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

£. 62.000

GLOBAL GAME

TUTTO un ALTRO MONDO
Ms. PAC-MAN
MEGA DRIVE
SEGA
BOOGERMAN
FIFA 95 SOCCER
EA SPORTS
Asterix
16-BIT CARTRIDGE
£. 58.000
£. 67.000
£. 89.000
£. 119.000
STARGATE
Acclaim
DYNAMITE HEADDY
Sylvester
DESERT DEMOLITION
£. 99.000
£. 99.000
£. 92.000
£. 109.000
BATMAN & ROBIN
SUPER STREET FIGHTER II
CAPCOM
16-BIT CARTRIDGE
SPARKSTER
KONAMI
JUDGE DREDD
£. 119.000
£. 139.000
£. 125.000
£. 108.000
SEGA MEGA DRIVE
GLOBAL GAME
gomez & mortisia Palermo
I marchi e loghi sono dei rispettivi proprietari.

E' IN EDICOLA IL FUMETTO XENIA
BAD MOON
N. 7 "DREAM TOYS"
BAD MOON
ALL'INTERNO LA TERZA CARTOLINA
DREAM TOYS
L.3000
CONTINUA LA FANTASTICA SERIE
DELLE CYBER-CARTOLINE DI BAD MOON:
DOPO IL PROTAGONISTA, LA BELLISSIMA KINDY KILLER E
LA SEDE DELLE RIVOLUZIONARIE DEL FRONTE DI
LIBERAZIONE ASHANTI
BAD MOON
CONTIENE:
LA TERZA CARTOLINA DELLA SERIE!
BELLAFANTE DESIGN - MILANO

ENTRA ANCHE TU NEL VORTICE DEL DIVERTIMENTO

PERCHE' COMPRARE PRODOTTI "GLOBAL GAME" INVECE CHE ALTRI?

Perchè i centri di assistenza tecnica sono nella tua città!!!

Perchè puoi provarli prima di comprarli, infatti tutti i rivenditori autorizzati sono per natura "Play-Station", cioè stazioni gioco.

Perchè solo Global Game ti da la possibilità di entrare a far parte del fantastico " Club Global Game". Infatti il club ti mette a disposizione tantissime novità come per esempio la favolosa Card sconto 10%, che potrai utilizzare nella Play-station della tua città. I trucchi, i segreti, le recensioni, le potrai ottenere formulando il numero telefonico segreto riservato solo ai soci del Club.

Perchè potrai ottenere le date degli arrivi in Italia delle novità in assoluto in fatto di software. Infatti, basta formulare il solito numero segreto riservato ai soci del Club per conoscere in quale play-station della tua città potrai trovare il gioco desiderato, evitando così le inutili ed affannose ricerche. Inoltre considera che solo dai rivenditori autorizzati "Global Game" potrai usufruire dello sconto del 10% quale possessore della card del Club.

Perchè solo facendo parte del "Club Global Game" potrai ricevere : una card esclusiva con il tuo nome inciso sopra, una fantastica spilla raffigurante la griffe del club e tanta posta di tantissimi nuovi amici.

...

SE VUOI ADERIRE AL CLUB TELEFONA SUBITO AL NOSTRO NUMERO VERDE

NUMERO VERDE 167- 279350

gomez&mortisia Palermo

E' in edicola il nuovo numero di

THE GAMES machine

TUTTE
LE NOVITA'
PER IL MONDO PC
E AMIGA

Bellafante Design Studio - Milano -

Entra anche tu
nel fantastico "club global game"

Allega £. 5.000 quale quota associativa annuale al coupon e avrai immediatamente accesso al "club global game". Ai primi 100 che anticiperanno la loro adesione al nostro numero verde 167-279350, verrà omaggiato un favoloso Joypad per MegaDrive o SuperNintendo.

VUOI ?

Ai primi

100

Solo i soci del club potranno usufruire delle fantastiche offerte che troverete "più avanti.

GLOBALGAME Club

Nome ____________________

Cognome ____________________

Età ____________________

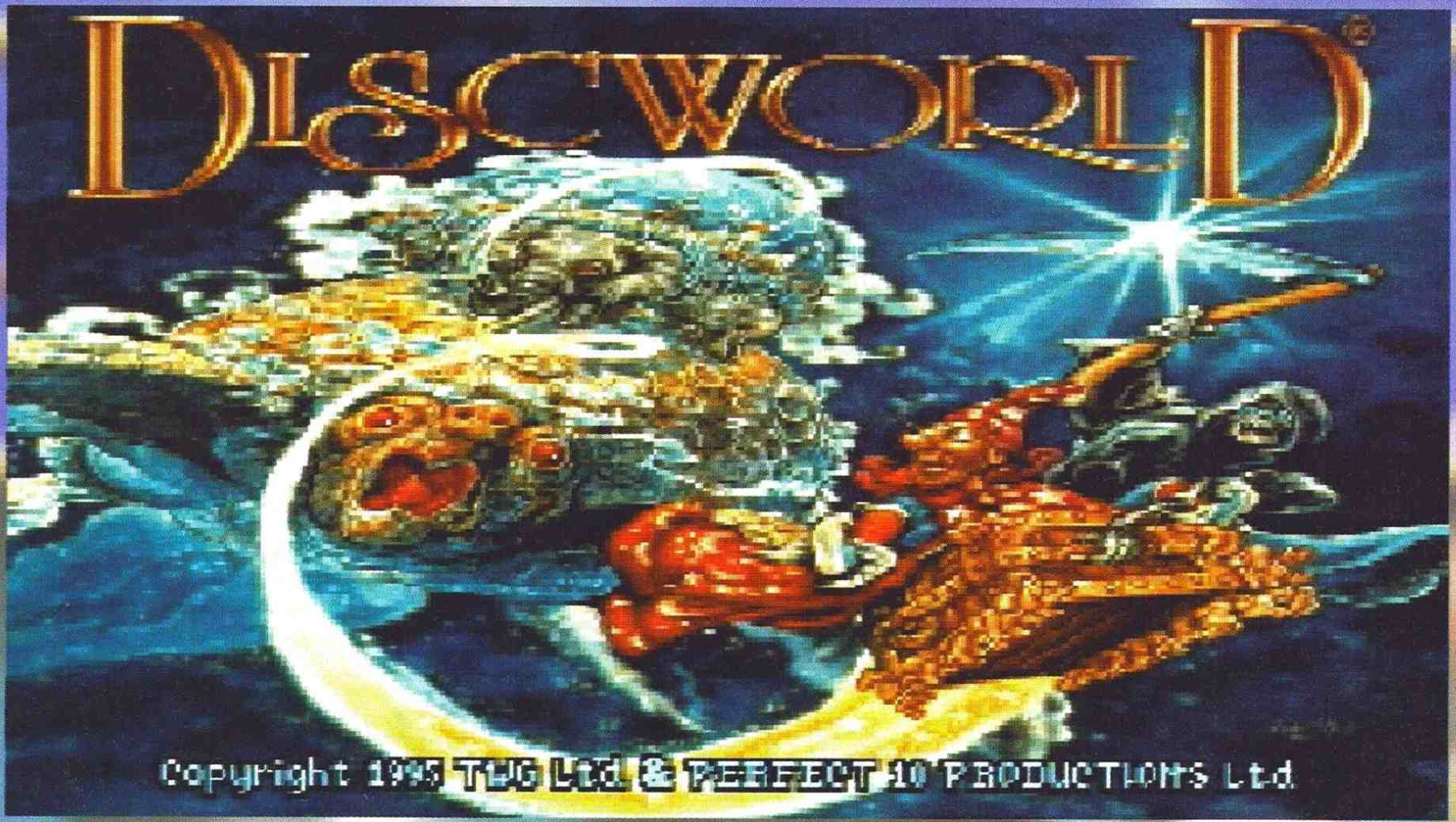
Indirizzo ____________________

Telefono ____________________

Consolle utilizzata ____________________

Compila e spedisci subito alla Global Trading via Villagrazia 134 - 90124 Palermo - ufficio Global Game Club.

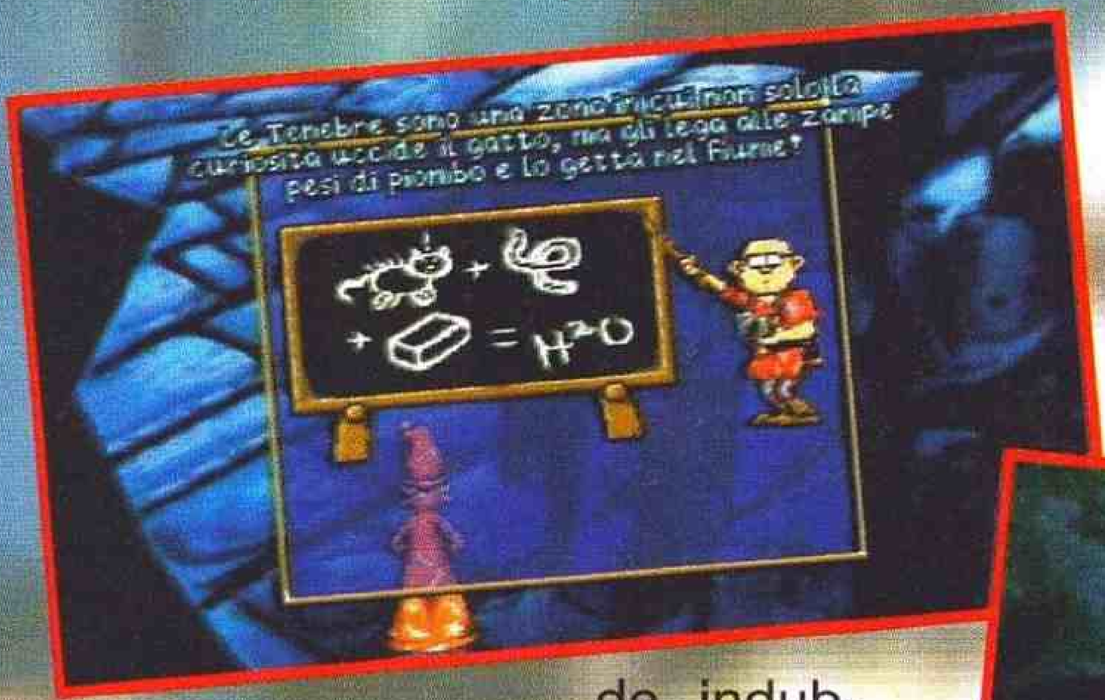
NEWEL® srl
computers e videogames
POLE POSITION 2
£. 119.000
il più famoso gioco di F1
per super nintendo!
PAC IN TIME
£. 79.000
Il più classico dei
videogiochi!
Pac Man all'avventura.
ORDINARE
E' FACILE
Tel.02/33000035
PAC-IN-TIME
F1 POLE POSITION 2
TELEFONARE allo 02/39260744 (5 linee)
FAX 02/33000035
Via Mac Mahon, 75 - 20125 Milano
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI - TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA



GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

E mentre era attaccato a un'asta, a oltre dieci piani di altezza, la Morte gli apparve davanti. "La mia ora è giunta?", chiese il mago. "No", rispose la figura ammantata "passavo di qua e ho pensato di fermarmi per un salutino". "E quando arriverà la mia ora?", chiese tremante il mago. "Questo non te lo posso dire. Ma se vuoi un consiglio, evita di iniziare a leggere libri troppo lunghi..."

Difficile dire se sia merito dell'origine anglosassone o del precedente lavoro in una centrale nucleare, fatto sta che Terry Pratchett possiede, indubbiamente, un senso dell'umorismo impareggiabile, e per molti (anche per me) è tra i più grandi autori di commedie dei nostri tempi. A lui si devono una sfilza interminabile di libri, anzi, di capolavori, tutti caratterizzati, nella loro eterogeneità, da un unico elemento comune: l'irresistibile carica umoristica.



Terry Pratchett ha cominciato abbastanza recentemente a scrivere, quantomeno in maniera professionale, e dopo avere veramente lavorato all'interno di una centrale nucleare (e dopo aver fatto il giornalista... NdAlex) è finalmente approdato alla carriera di scrittore. Al di là dei terribili rischi che tutta l'umanità ha corso (primo fra tutti quello di non conoscere mai il genio di Pratchett; secondo, quello di vedere apparire nel cielo britannico un enorme fungo radioattivo), è veramente incredibile come questo autore sia riuscito a sfornare, nel giro di pochissimo tempo, una serie lunghissima di successi (ormai siamo oltre i venti libri); e se in Italia non è forse notissimo, vi posso assicurare che in Inghilterra e in America è divenuto un vero e proprio divo della letteratura comica.

Ma andiamo per gradi. Innanzitutto abbiamo parlato di eterogeneità nelle opere di Pratchett, e in effetti i temi trattati - sempre rigorosamente in chiave ironica e dissacratrice - vanno dalla fantascienza all'attualità al fantasy (il suo punto di forza, indubbiamente). Tra tutti vale la pena di ricordare le avventure del Piccolo Popolo, un gruppo di gnomi (niomi, come si definiscono loro stessi) che scopre, a poco a poco, il mondo degli uomini, e

cerca quindi di fuggirne (mica stupidi i piccoletti). Ancora, imperdibile l'opera scritta insieme a Neil Gaiman (il grandissimo padre di Sandman e autore di Books of Magic - uno dei più abili sceneggiatori di fumetti di tutti i tempi), Good Omens (Buoni Presagi), un'avvincente storia che ha per tema la fine del mondo e l'avvento dell'Anticristo, ovviamente in chiave umoristica.

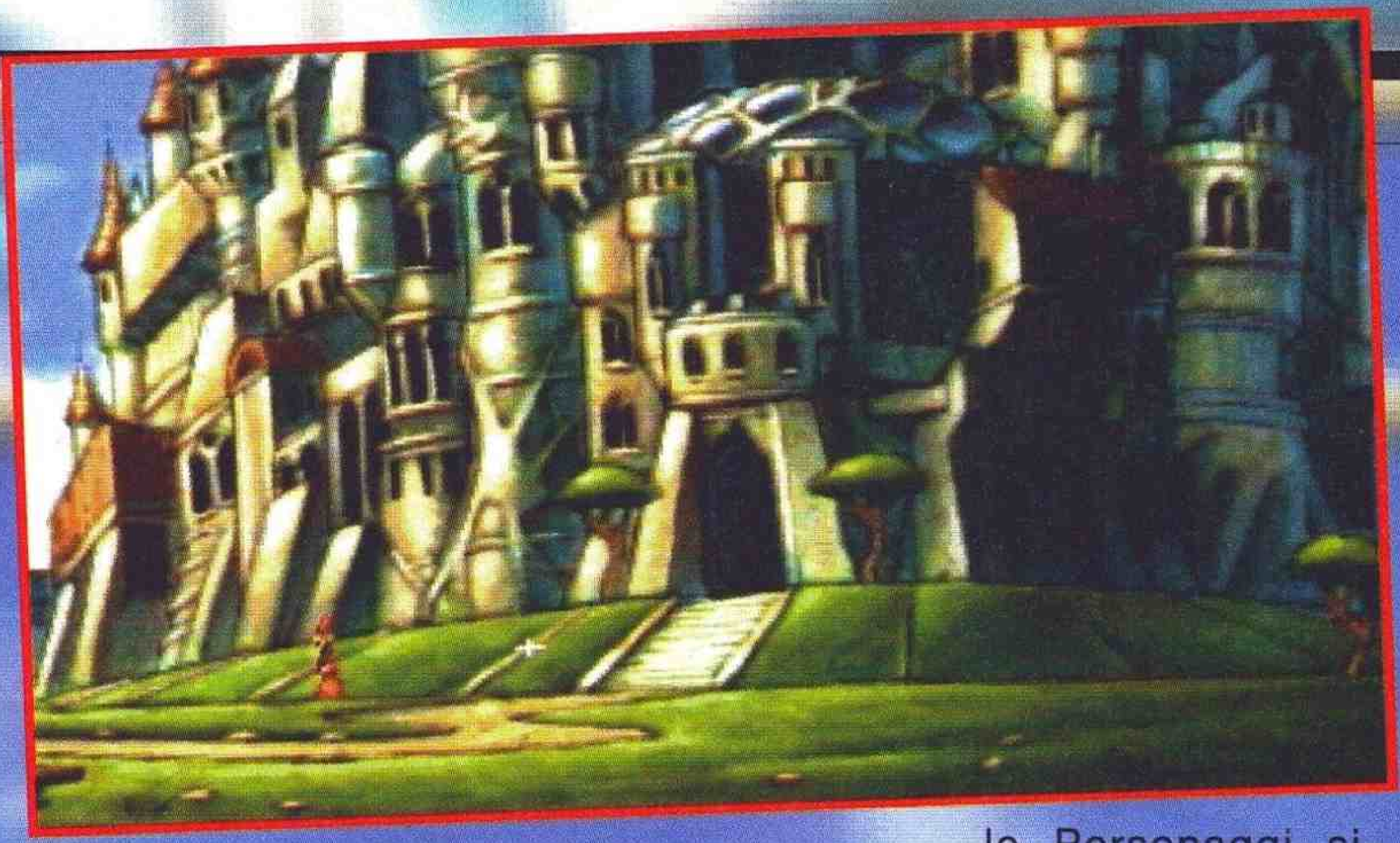
Ma il punto di forza di Terry Pratchett, come abbiamo già detto, è il fantasy. In tale ambientazione lo scrittore inglese ha dato vita a una vera e propria saga epica, che è ormai giunta al proprio sedicesimo capitolo. Si tratta della storia del Mondo Disco, un pianeta (o meglio, un universo) dominato

dalla follia più totale e demenziale. Il Mondo Disco stesso, tanto per farvi capire lo spirito, è un grosso disco, come si intuisce dal nome, retto sulla schiena di quattro enormi elefanti, a loro volta sorretti da una gigantesca tartaruga, la grande A'Tuin, sul cui sesso intere generazioni di filosofi e scienziati hanno a lungo dibattuto. E se questo non vi basta, non preoccupatevi: tutti i romanzi sono stracolmi di particolari e trovate veramente incredibili, assolutamente al di fuori della realtà.

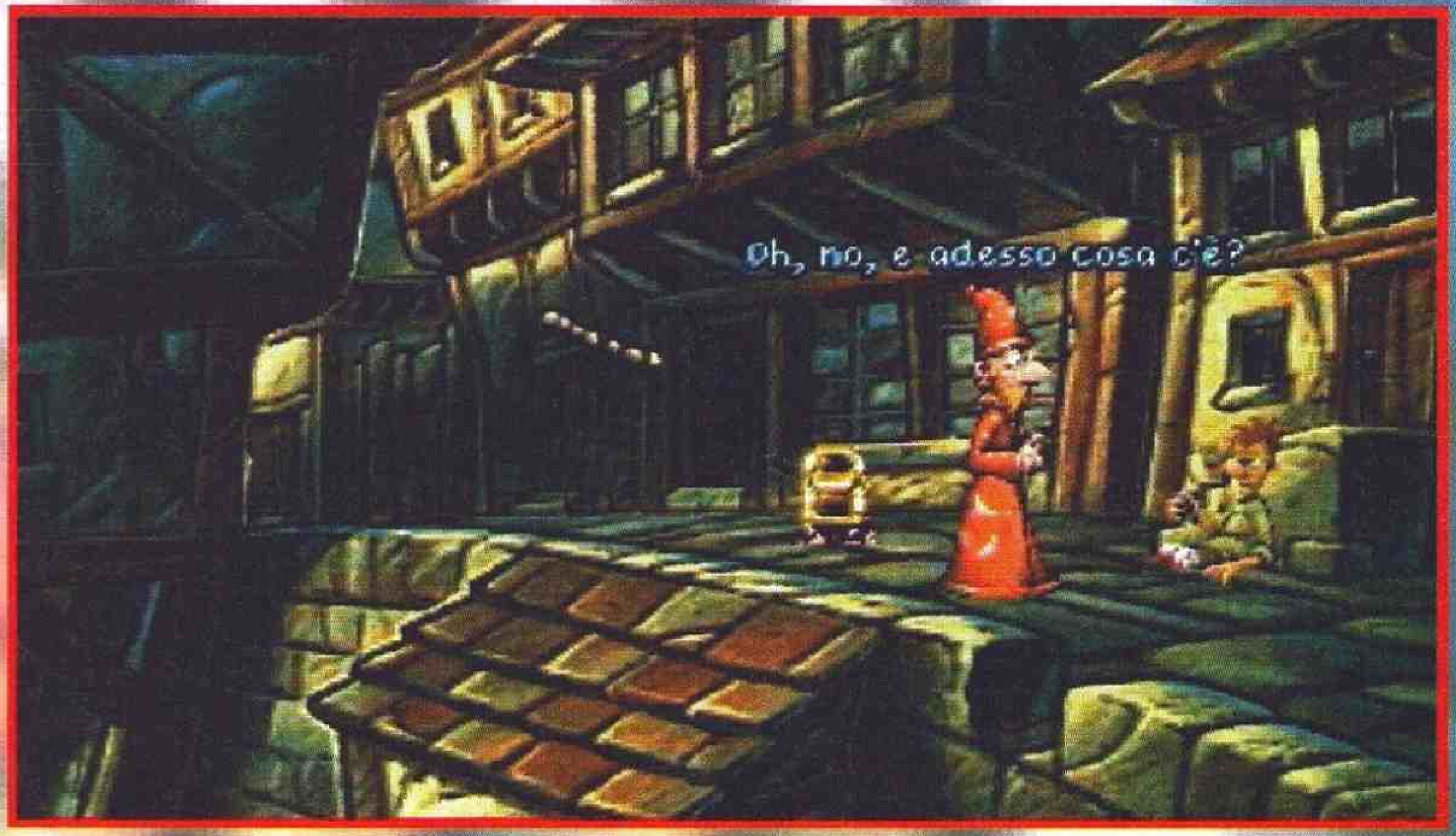
Primissimo protagonista dei romanzi del Mondo Disco, presente nei primi due libri, nel quarto e nel nono, rispettivamente intitolati The Colour of Magic, The Light Fantastic, Sourcery ed Eric, è Rincewind, Scuotivento nella versione italiana, un mago con non pochi problemi. Ancora giovane e inesperto, infatti, Rincewind ha avuto la malsana idea di entrare in uno dei livelli proibiti della libreria della scuola (l'Università Invisibile, ovvero la più grande scuola di magia di tutto il Mondo Disco) e, per una scommessa, ha aperto il più antico e potente grimorio ivi contenuto, al cui interno erano scritti gli otto incantesimi della creazione del mondo. Ora, dovete sapere che all'interno del Mondo Disco gli incantesimo possiedono una vita, una volontà e un'intelligenza proprie, e più potente è l'incantesimo, più grandi sono la sua vitalità e la sua forza. Fu così che l'ottavo incantesimo si tuffò a pesce nella mente di Rincewind, stabilendocisi a tempo indeterminato. Peccato che, traumatizzati e spaventati, tutti gli altri incantesimi siano fuggiti a gambe levate dalla mente del giovane apprendista, rifiutandosi ostinatamente di tornarci. Un inconveniente non indifferente per un apprendista mago...

Naturalmente proprio Rincewind è anche il protagonista di questa ottima versione elettronica delle avventure del Mondo Disco, e insieme a lui è possibile ritrovare molti dei personaggi più caratteristici e affascinanti dei romanzi. Innanzitutto il bibliotecario, una mitica figura avvolta dal mito che ricorre con una puntualità quasi incredibile. Si tratta - o meglio, si trattava - di un vecchio e forse leggermente rimbambito topo di biblioteca, nelle cui capaci mani era affidata la cura dei libri dell'Università Invisibile. Ma come abbiamo detto, gli incantesimi sono potenti e bizzarri, e i libri che li contengono possono giocare brutti scherzi... e fu così che un giorno al posto del bibliotecario venne trovato un grosso orango. Tra lo stupore generale, due cose furono subito chiare a tutti: l'orango non aveva nessunissima intenzione di tornare a essere un uomo (un bibliotecario con quattro arti

prensili e un'innata propensione per arrampicarsi è veramente quello che ci vuole), e non sopportava di essere chiamato "scimmia". Chiunque provasse una delle due cose si ritrovava, immancabilmente, con 300 chili di muscoli ben piazzati sopra le



spalle, e pugni come magli diretti alla testa. Tra i numerosi personaggi, altra figura di spicco è la Morte, con la quale Rincewind è riuscito a instaurare un particolarissimo rapporto di amore/odio; pur totalmente incapace, sia sul piano magico che su quello fisico, codardo e vigliacco, Rincewind sembra infatti possedere un'abilità assolutamente sovrannaturale per evitare di defungere, anche quando tutto sembra essere contro di lui. E così la Morte appare regolarmente a Rincewind - che essendo un mago riesce a vederla -, ma senza riuscire mai a portarlo con sé.
Ma noi non siamo qui solo per parlare di Terry Pratchett, anche se personalmente potrei riempire l'intera rivista con questo argomento. Chiarito che si tratta, almeno a mio avviso, di uno dei più divertenti autori di ogni tempo, soprattutto per coloro che amano il genere fantasy, dedichiamo il giusto spazio anche al gioco. La preoccupazione maggiore con un prodotto su licenza di questo genere era quella che i programmatori potessero mancare il bersaglio, non riuscendo a riportare su video l'incredibile spirito dell'autore. E questo non è accaduto. Non so come sia stato possibile, ma chi ha trasposto le avventure del Mondo Disco in pixel ne ha mantenute intatte le caratteristiche principali, a partire dallo humour e dall'atmosfera demenziale. Personaggi, situazioni, battute: tutto ricorda i libri di Terry Pratchett, e sembra veramente di vivere in prima persona le avventure di Rincewind. Questo significa che spesso è necessario possedere una mente alquanto contorta per riuscire a superare i numerosi ostacoli, ma vi assicuro che si tratta di un'esperienza unica e divertentissima. Anche graficamente, oltre che concettualmente, l'obiettivo è stato centrato in pieno, e nessun appassionato di Pratchett potrà restare deluso da questo grandissimo lavoro.



Scendendo ora su un piano più tecnico, ci sono purtroppo da segnalare un paio di elementi che, pur non essendo di fondamentale importanza, sminuiscono in parte il risultato finale. La grafica, pur essendo ottima e azzeccatissima, non è sempre fluida e, quello che più importa, la gestione dell'interfaccia via joypad risulta a volte non comodissima, un elemento a mio avviso di primaria importanza affinché un'avventura non porti il giocatore all'esasperazione (non fraintendetemi: l'interfaccia non è ottima, ma è molto migliore della maggior parte delle interfacce per adventure su console) - in caso abbiate intenzione di acquistare anche il mouse per PlayStation, invece, non dovreste avere alcun problema.
Detto questo non resta che tirare le somme: personalmente potrei seriamente prendere in considerazione l'acquisto di una macchina apposta per giocare a Discworld (onestamente mi è piaciuto di più su PC, ma la differenza è veramente minima), ma il mio fanatismo mi rende un campione poco affidabile. Da un punto di vista più oggettivo, Discworld è un'ottima avventura, colma di senso dell'umorismo fino all'inverosimile, giocabile, ben strutturata e tecnicamente di buon livello. Se avete una sia pur minima passione per le opere di Terry Pratchett, non potete assolutamente farvi sfuggire questo gioco. Se invece non solo odiate Terry Pratchett, ma siete anche convinti che gli adventure debbano essere assolutamente seri e asettici, allora cascate male.

Andrea Fattori

PLAYSTATION	
GRAFICA + ottima la resa di personaggi e atmosfere - non eccelsa la fluidità	88
SONORO + buoni alcuni effetti - noiose le musiche	87
GIOCABILITÀ + incredibilmente divertente - interfaccia non perfetta	93
LONGEVITÀ + molto vario + non smetterete più di giocarlo	95
SONY/PSYGNOSIS	92

93

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	17
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	-

Oh, finalmente su ConsoleMania è approdato un gioco veramente originale... ne sentivamo davvero il bisogno!

Vabbe', scusate il cappello introduttivo vagamente ironico, ma questo è stato bene o male il commento di tutti i redattori che hanno anche solo intravisto quest'ultima fatica dell'Acclaim; personalmente però questo terzo episodio della saga "mortale" lo attendevo con una certa ansia; proprio per questo motivo, infatti, ho supplicato Alex di affidarmi questa recensione e lui, nella sua infinita bontà d'animo, ha approvato; be', se devo dirla tutta, il mio amatissimo caporedattore ha più volte tentato di farmi desistere con la sua odiosissima mossa spezzaschiena ma, voglio dire, un paio d'anni di palestra e tutte le botte prese a boxe saranno pur servite a qualcosa; e infatti eccomi qui, a scrivere la recensione completamente ingessato, a parte naturalmente i due indici per scrivere e i due alluci per correre in redazione... ma non ha importanza, l'importante è che io sia in grado di valutare questo gioco.

In ogni modo, non voglio farvi perdere altro tempo con le mie disgrazie quotidiane e iniziamo con la descrizione di questo Mortal Kombat 3, che sotto l'aspetto narrativo si

è rivelato davvero un capolavoro; alla Acclaim hanno infatti inventato una storia che in fatto di originalità ha dell'incredibile. Tutto inizia molto tempo fa: in un vecchio castello si trovava un regina molto cattiva che tutte le sere si metteva davanti a uno specchio e pronunciava la fatidica frase: "Specchio specchio delle mie brame, chi ha più braccia del reame?" Al che lo specchio le rispondeva sempre allo stesso modo: "Sei tu o mia regina!"; e così bella pimpante la perfida regina che tutti soprannominavano Sindellaccia se ne andava a dare una mano ai suoi amici boia.

Il fato volle però che al castello giungesse una stupenda fanciulla che si chiamava Bianca Sheeva; questa stupenda fanciulla aveva però una particolarità: aveva quattro braccia.

Immaginate quindi lo stupore della regina cattiva che si sentì rispondere picche dal suo specchio non appena gli chiese chi era la donna con più braccia; indescrivibile l'ira che la colse, col ri-

sul-
tato che bandì la splendida Bianca Sheeva (così si chiamava) dal reame e le fece dare la caccia da uno sgherro chiamato Sektor (famoso per la sua estrema puntualità).
La bella signorina piena di braccia allora si mise a correre nella foresta inseguita da Sektor, corse e corse fino a quando non riuscì a seminare lo sgherro; in quel momento, però, si accorse che si era persa e allora, visto che non sapeva che fare, ricominciò a correre, corse e corse e si fermò solo quando non vide una bella casetta piccola piccola; vi entrò, e con grande stupore chi vide? I sette mortalkombattini: Sub-Zerolo, Kabalo, Kung Laolo, Night Wolfolo, Kanolo, Cyraxolo e Shang Tsungolo; al che Bianca Sheeva svenne e i set-
te mortalkombattini decisero che si poteva ripigliare solo se veniva presa a scarpate dal Tamarro Azzurro, un losco individuo che per secondo nome faceva Jax.
Tirando corto (un mio carissimo amico alto un metro e mezzo che tutti si divertono a tirare), il Tamarro Azzurro la prese a scarpate, la fanciulla si svegliò e se la prese coi sette mortalkombattini, e tutti insieme se la presero con tutti; il mega rissone quindi era cominciato, col risultato che alla fine furono tutti sanguinolenti e contenti.
A questo punto ogni persona sana di mente si sarà chiesta quali sono le differenze tra Mortal Kombat 2 e 3 (le persone non sane di mente si saranno invece chieste come mai venti più venti fa un tornado); e cosa ci faccio io qui se non per esaudire le vostre richieste? Innanzitutto bisogna dire che grosse differenze rispetto ai due precedenti episodi non ne ho riscontrate; oddio, ci sono comunque le piccole differenze: come per esempio una certa diminuzione di frame per i lottatori, probabilmente dovuta alla grande quantità di livelli e di mosse; evidentemente, infatti, sulla cartuccia non c'era più spazio e i programmatori hanno dovuto rinunciare a qualcosa, e quel qualcosa sono stati appunto i frame di animazione... poco male comunque, vi garantisco che la giocabilità non è stata minima-

TMB **Come si dice? Non c'è due senza tre e alla Acclaim non potevano certo ignorare questo detto, soprattutto dopo il successo riscosso dai precedenti episodi. Il domandone del secolo è: "era proprio necessario?" La risposta nel prossimo box... Ok, scherzavo. MK3 è un giochino simpatico, ben, programmato, con alle spalle un'operazione di marketing degna di Bill Gates.**
Io personalmente lo preferisco di gran lunga a Street Fighter II -The Movie-, ma ciò non toglie che la serie abbia incominciato a stufare, soprattutto in presenza di titoloni come Virtua Fighter II e Tekken, decisamente più innovativi e divertenti. Se avete un SuperNES vi conviene aspettare FX-Fighter, almeno offre qualcosa di nuovo; ovviamente il consiglio diventa nullo se impazzivate per la versione da bar (così ho accontentato tutti), capito?

vi garantisco che la giocabilità non è stata minimamente intac-

cata da questa mancanza.
Altra simpatica differenza è che quando colpirete il vostro avversario con il mega montante (quello che insomma fa schizzare sangue da tutte le parti e che se lo fai nella realtà ti arrestano per omicidio), in molti livelli lo sfortunato verrà proiettato in un altro livello, che altro non è che il tetto del palazzo nel quale stavate combattendo... l'incontro quindi proseguirà come se niente fosse ma in sede diversa; scusate per la spiegazione un po' incasinata, ma spero che il concetto (il fratello di Concetta) sia giunto ugualmente.
Non dimentichiamoci poi la cosa più importante, e cioè dei personaggi nuovi: i protagonisti del gioco sono infatti diventati ben quattordici, ai quali vanno poi aggiunti altri due simpatici e distinti boss di fine livello (utilizzabili senz'altro anch'essi grazie a qualche cheat che salterà fuori col passare del tempo). Per quanto riguarda la descrizione dei personaggi più o meno noti (con relative mosse, babality, stupidality,

ALEX Sarà anche vero che io non sono un appassionato di MK, per cui non ho affatto passato le ore davanti alle due precedenti puntate del gioco, ma non ho trovato questo terzo episodio così ricorsivo come sembra che sia successo ai miei piccoli redattori. I personaggi nuovi sono abbastanza interessanti, e non tutte le mosse speciali sono scontate, anzi (magari lo sono i movimenti del joypad necessari per attuarle...). La grafica è carina, anche se le animazioni non sono eccelse (e poi a me i giochi coi personaggi digitalizzati non piacciono...). A mio avviso un titolo consigliato a tutti quelli che non hanno il secondo MK e agli appassionati del coin-op.

ecc...) - se proprio ci tenete - aspettatevela al più presto come mega speciale...

La parte grafica, a parte appunto i frame di animazione sopraccitati, non ha subito variazioni, quindi rimane a livelli molto alti e decisamente molto fedele a quella del coin op; indubbiamente d'impatto è anche l'introduzione di ogni incontro, caratterizzata da schermate disegnate davvero bene e accompagnate dalla solita voce dell'orco di passaggio (vagamente cavernosa, quindi).

Anche il sonoro è rimasto praticamente invariato rispetto alle due precedenti versioni, quindi strapieno di musiche d'ambientazione e condito da un fraccaio di parlato digitalizzato.

Giungendo alla giocabilità, le cose si fanno davvero incasinate; infatti, anche se il gioco personalmente non mi ha fatto star male come è successo a molti altri miei colleghi, è innegabile che la formula che utilizza sia fin troppo inflazionata; comincio a stufarmi persino io (da sempre grande appassionato di picchiaduro a round) di vedere le solite cose, di sapere quali saranno bene o male le mosse speciali anche di un lottatore che non ho mai utilizzato. Mi è parso, in poche parole, che in quest'ultima fatica targata Acclaim non ci sia più niente da scoprire; oddio, in effetti, questo gioco qualche segreto lo racchiude ancora, ma non è comunque la stessa cosa... In ogni modo non allarmatevi, queste potrebbero anche solo essere le impressioni di un "vecchio" (e sottolineo le virgolette) videogiocatore che coi picchiaduro a incontri ha a che fare da almeno dieci anni (ok, togliamo le virgolette).

Concludendo, la possibilità di scegliere la quantità di sangue da far uscire dai lottatori non è affatto male come idea ma, globalmente, pur non avendo grossi difetti, credo che potrà piacere soprattutto ai grandi appassionati del coin op e ai pochi che ancora non possiedono le due precedenti versioni.

Raffaele Sogni

SUPER NES	
GRAFICA + Non ha subito grandi cambiamenti.	93
SONORO + Idem	94
GIOCABILITÀ + Divertente per i neofiti. - Ma per gli altri un po' monotono.	90
LONGEVITÀ + Sicuramente ci metterete un bel po' prima di finirlo. - Sempre che abbiate la voglia e la costanza per farlo.	93
ACCLAIM	93

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Non ha subito grandi cambiamenti. - Leggermente inferiore al SNES	91
SONORO + Idem	94
GIOCABILITÀ + Divertente per i neofiti. - Ma per gli altri un po' monotono.	90
LONGEVITÀ + Sicuramente ci metterete un bel po' prima di finirlo. - Sempre che abbiate la voglia e la costanza per farlo.	93
ACCLAIM	93

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

L.75.000	L.69.000	L.59.000	L.89.000	L.59.000	L.79.000	L.79.000
L.89.000	L.65.000	L.59.000	L.89.000	L.49.000	L.79.000	L.69.000
L.99.000	L.95.000	L.79.000	L.79.000	L.59.000	L.89.000	L.79.000
L.95.000	L109.000	L139.000	L.119.000	L.99.000	L.59.000	L.59.000
L.59.000	L.99.000	L.89.000	L.89.000	L.89.000	L139.000	L.89.000
L.89.000	L.79.000	L.89.000	L109.000	L105.000	L109.000	L149.000
L149.000	L.99.000	L.99.000	L.99.000	L129.000	L129.000	L129.000
L129.000	L129.000	L159.000	L.55.000	L129.000	L149.000	L.65.000
L.69.000	L.69.000	L.69.000	L.65.000	L.69.000	L129.000	L.49.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina
VENDITE PER CORRISPONDENZA
TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906
L. 39.000
L. 49.000
L. 79.000
L. 35.000
L. 69.000
L. 66.000
L. 69.000
L. 49.000
L. 55.000
L. 69.000
L. 89.000
L. 59.000
L. 79.000
L. 39.000
L. 79.000
L. 89.000
L. 99.000
L. 89.000
L.129.000
L.109.000
L. 99.000
L. 89.000
L. 29.000
L. 59.000
L. 49.000
L. 79.000
L. 79.000
L. 69.000
L. 69.000
L.109.000
L. 69.000
L.109.000
L.109.000
L.109.000
L. 79.000
L. 99.000
L. 79.000
L. 79.000
L. 99.000
L.129.000
L. 79.000
L.109.000
L.119.000
L.109.000
L.129.000
L 129.000
L 119.000
L. 55.000
L.109.000
L. 89.000
L 85.000
L 59.000
L. 49.000
L. 49.000
MEGADRIVE 2 ITALIANO
LIT. 169.000
L 65.000
L 49.000
L 49.000
L 49.000
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

FINALMENTE DISPONIBILE

PERCHE' PAGARLA TUTTA SUBITO?

con sole L.75.000 la PLAYSTATION
a casa tua immediatamente!
IL RESTO?
in 10 COMODE RATE MENSILI!!!
e la spedizione LA PAGHIAMO NOI

salvo approvazione della finanziaria

ALCUNI ESEMPI?

Sony Playstation + 1 Joypad
anticipo Lit. 75.000 + 10 comode rate da Lit. 75.000 cadauna

Sony Playstation + 1 Joypad + RIDGE RACER o TOSHINDEN
anticipo Lit. 85.000 + 10 comode rate da Lit. 85.000 cadauna

Sony Playstation + 2 Joypad + Memory Card + Ridge Racer o Toshinden
anticipo Lit. 95.000 + 10 comode rate da Lit. 95.000 cadauna

Sony Playstation + 2 Joypad + Memory Card + Jumping Flash + Air Combat
anticipo Lit. 105.000 + 10 comode rate da Lit. 105.000 cadauna

DECINE DI COMBINAZIONI POSSIBILI!

TELEFONA OGGI STESSO PER AVERE MAGGIORI DETTAGLI

SCONTI PER PAGAMENTO IN CONTANTI

A RICHIESTA ESEGUIAMO LA MODIFICA PER POTER UTILIZZARE I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI

I GIOCHI DISPONIBILI:

RIDGE RACER - TOHSHINDEN - RAPID RELOAD - WIPE OUT
3D LEMMINGS - NOVASTORM -KILEAK THE BLOOD - JUMPING FLASH
DISCWORLD -AIR COMBAT - DESTRUCTION DERBY - CYBERSLED

IN ARRIVO A BREVE:

MORTAL COMBAT 3 - WAR HAWK - EXTREME SPORT - TEKKEN -
STARBLADE ALPHA - KRAZY IVAN - TWISTED METAL - PHILOSOMA -
ASSAULT RIGS - TOTAL ECLIPSE - GEX - ....E TANTI ALTRI!!

I PRIMI IN ITALIA ANCHE NELLA VENDITA A RATE PER CORRISPONDENZA

INCREDIBILE MA VERO - INCREDIBILE MA VERO -

INCREDIBILE MA VERO - INCREDIBILE MA VERO

INCREDIBILE MA VERO - INCREDIBILE MA VERO

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Tan:23,56% Taeg:26,28%

MicroMachines
TURBO TOURNAMENT 96

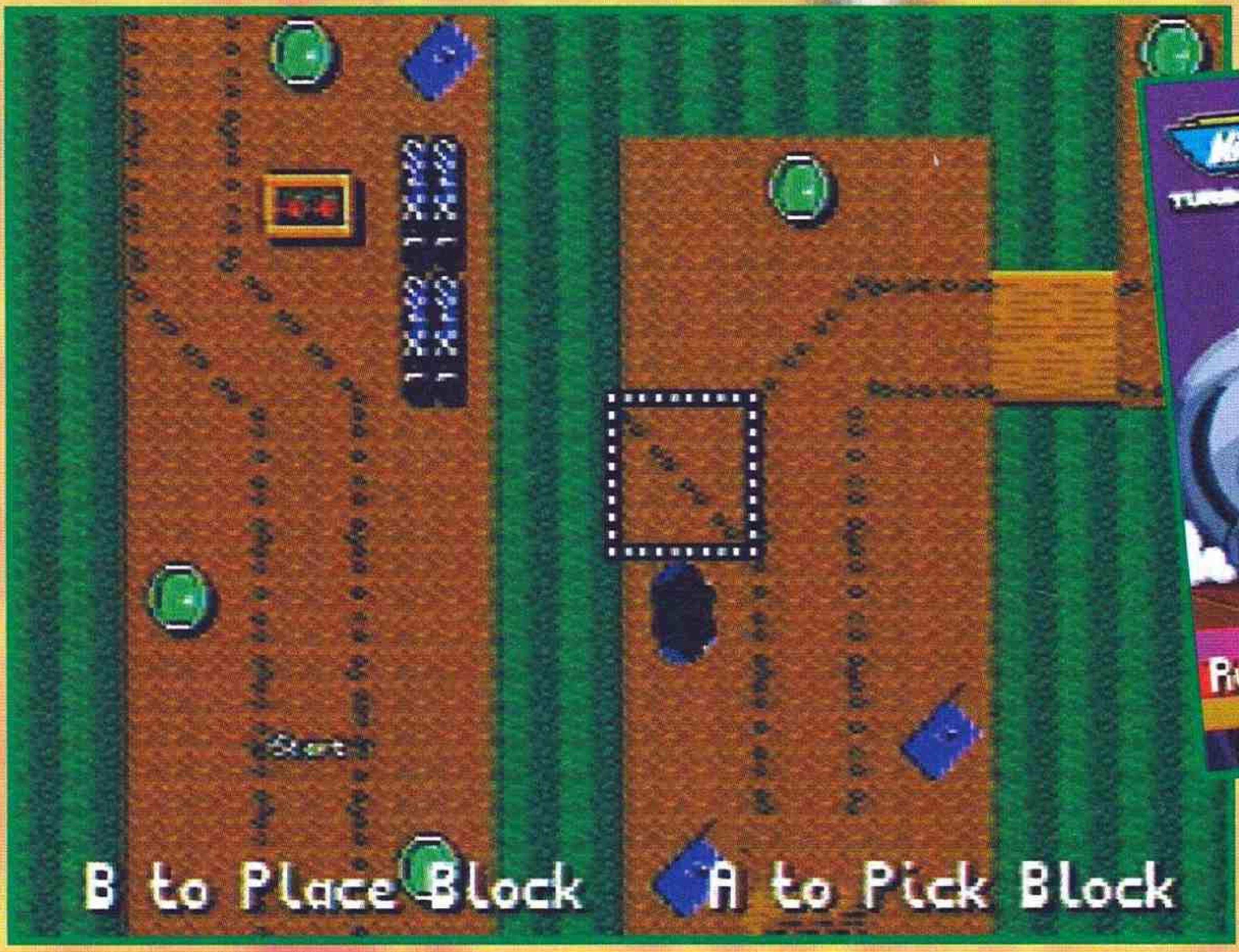
95

GIOCATORI	1-8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	-

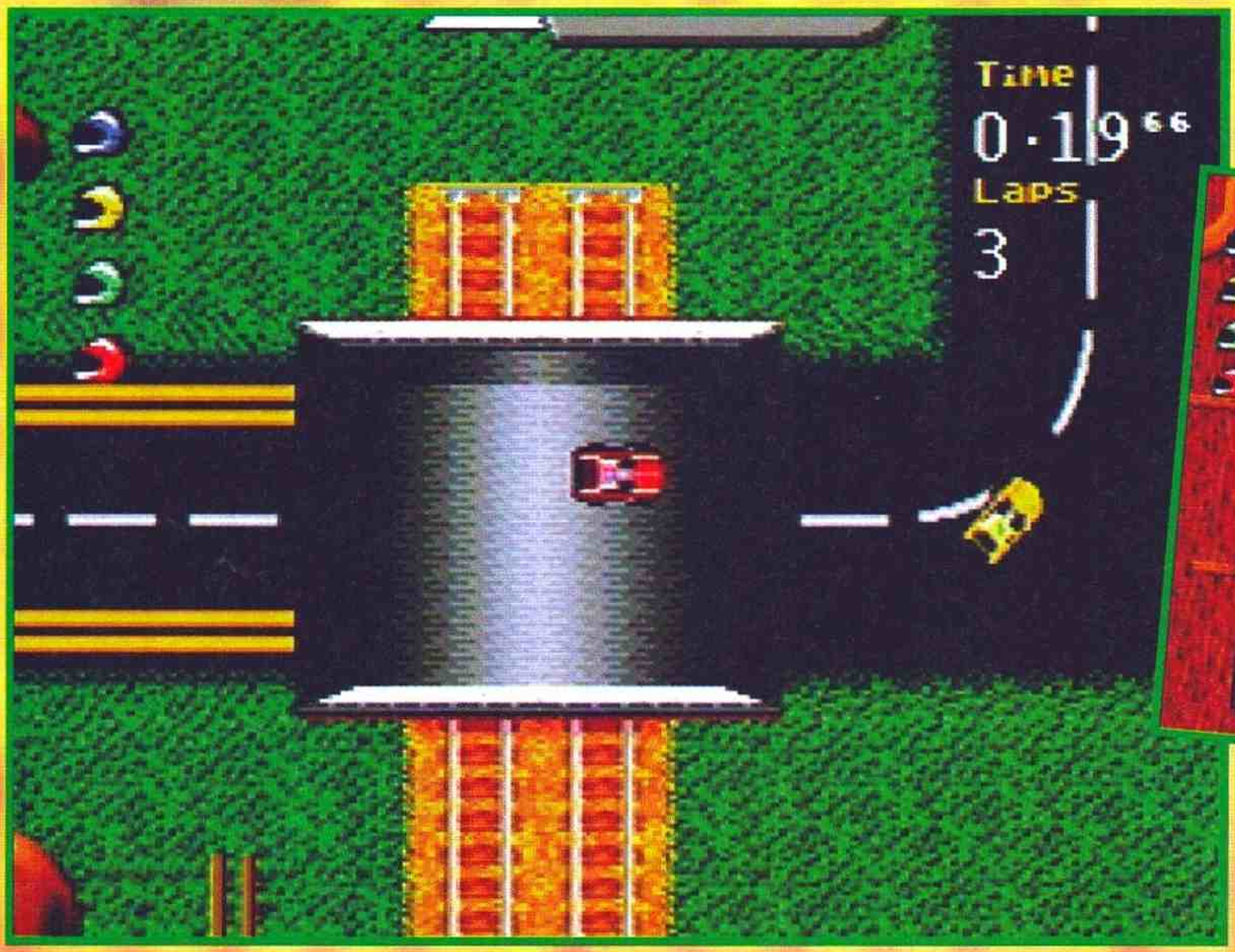
Come '96? Ancora non è finito il 1995 e già escono i giochi per l'anno prossimo? Mah, stranezze del mondo videoludico.

Ma in fondo che importa? Questo è non è il graditissimo seguito di uno dei giochi più belli di questo fine secolo? Sto forse esagerando quando affermo che MicroMachines può essere annoverato come IL gioco per Megadrive? Non penso e del resto basta passare per la redazione in questi giorni per rendersi conto che quando un gioco è bello, non c'è Saturn (che fino a qualche giorno fa gli teneva testa con Virtua Fighter Remix, ma poi abbiamo dovuto restituirlo... sigh!) o PlayStation che tenga.
Certo, il capolavoro della Codemasters (software house che ai tempi del C64 non si era certo distinta per la qualità dei propri prodotti, tutt'altro) potrebbe deludere i soliti maniaci del parallasse o feticisti delle rotazioni con zoomate (giuro che non ho bevuto niente di strano, di solito questo accade solo quando vado a mangiare con Alex...); ma in fondo chissenefrega della grafica ultracolorata con miliardi di sprite su schermo, se poi il gioco che gli sta dietro non vale una cicca? Non siete d'accordo? No? E allora compratevi un 3DO, cosa volete che vi dica...

Basta con le cattiverie (scherzavo, il 3DO è una gran bella macchina, se solo i giochi fossero essere un attimino più divertenti sarebbe quasi perfetta) e continuiamo questa bella (si fa per dire) recensione. Dove eravamo arrivati? Ah, la grafica. Come dicevo, MicroMachines non deve la sua fortuna a qualche particolare e/o rivoluzionaria routine grafica, ma



nonostante questo la Codemasters ha preferito migliorare l'aspetto generale in questo seguito, rendendo le nuove piste decisamente più accattivanti dal lato visivo. E ho detto (anzi, scritto) nuove mica per niente, infatti oltre ad alcune vecchie piste (le più "gettonate", come Ferry Fiasco e Treehouse Tiles), migliorate e parzialmente ridisegnate, troviamo una tonnellata di nuovi percorsi, affiancati da un nutrito numero di micromezzi inediti, fra i quali vale la pena citare



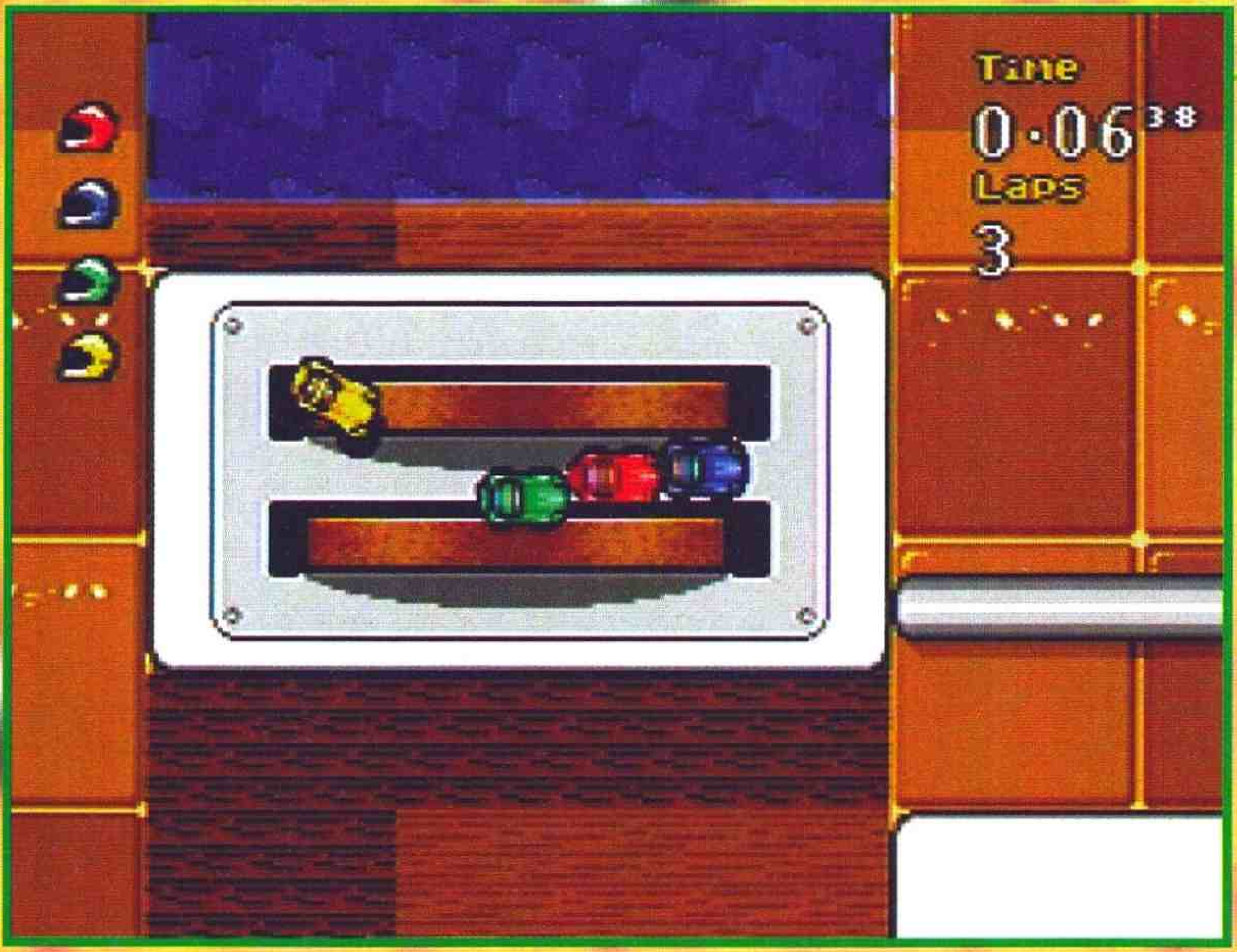
le macchinine ad energia solare (protagoniste di una pista a "tre spugne", tra le più cattive in assoluto) e i terrificanti jet, (dire che vanno veloci è riduttivo) successori dei tanto odiati elicotteri del primo episodio.
Non da meno risultano le formula uno (gara mozzafiato fra un barbecue incandescente e il già descritto fornellone a gas) e i Go-Kart, alle prese con delle assi d'equilibrio (pare, ma non ne sono sicuro) tanto strette quanto insidiose (le curve sono tutte a 90 gradi!).
Comunque anche le "vecchie" MicroMachines, protagoniste del primo gioco (cioè il secondo... insomma, ci siamo capiti), si ritrovano in nuove piste, di uguale ambientazione, ma di complessità ben differente. Tanto per farvi un esempio pratico, le Dune Buggy adesso corrono in due nuove percorsi, sempre sulla spiaggia, ma completamente diversi! In uno dovrete fare i conti (in

questo caso l'educazione è tutto... AHAHAH!!! Come non ridete? Va be', c'ho provato) con tutta una serie di terribili e strettissime curve, nell'altro sarà necessario giocare d'astuzia, visto che in alcuni tratti la pista si allaga improvvisamente, facendovi affogare senza via di

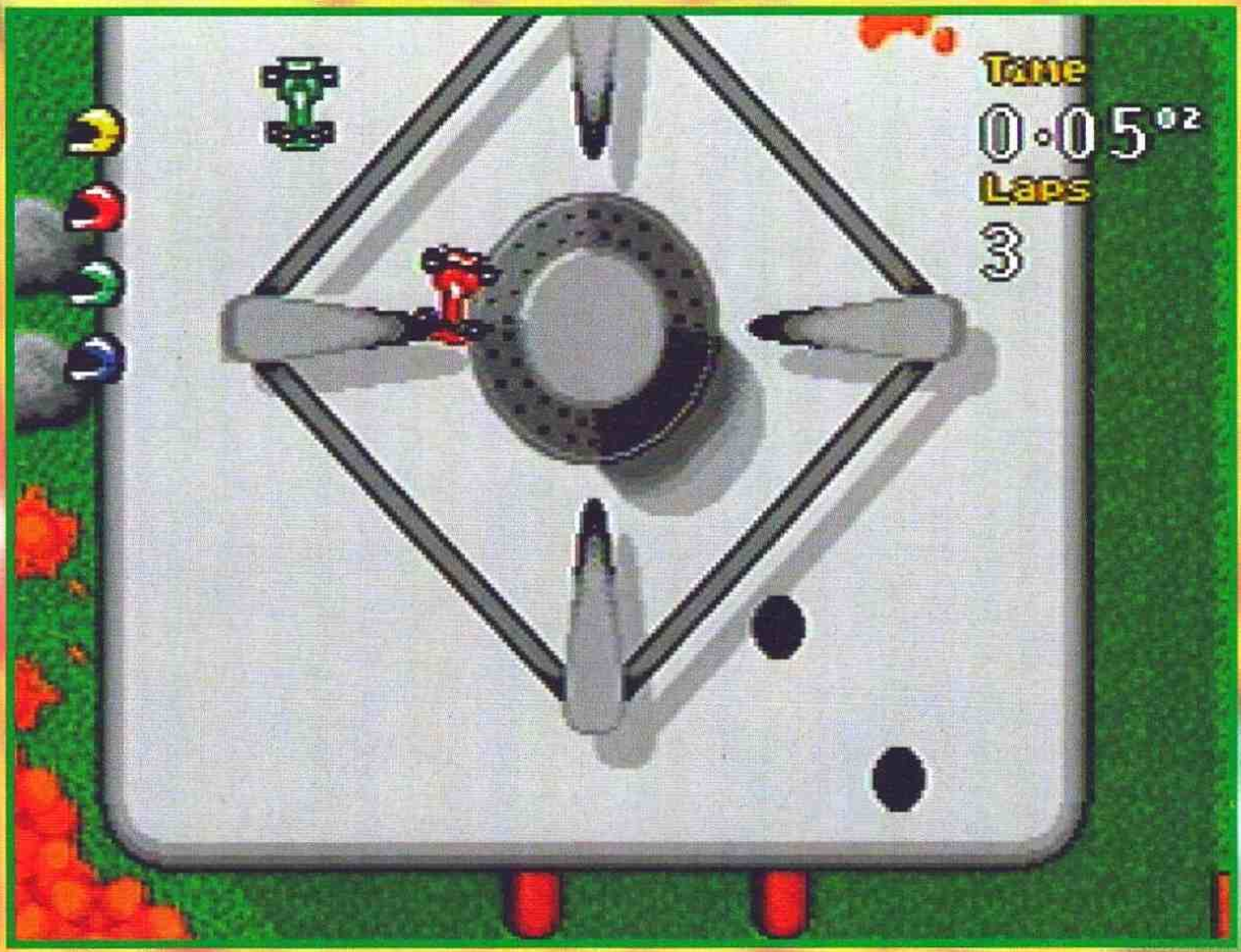
scampo.Ma le novità sono tantissime e molte vanno giocate per essere apprezzate in pieno: in ogni caso il lavoro svolto dalla Codemasters (o meglio, dai suoi designer) è sicuramente da lodare, difficilmente si sarebbe potuto far di meglio. Il gioco stesso, come opzioni prepartita intendo, ha subito parecchi "restauri", rendendo l'insieme molto più accattivante rispetto al primo MicroMachines.
Molte caratteristiche sono comunque rimaste immutate: è infatti possibile gareggiare nel "time-trial", una gara dedicata a quelli che non si accontentano mai e vogliono sfidarsi nel tentativo di realizzare i migliori tempi in assoluto (una scusa come un'altra per far pratica sulle piste più difficili).
Non mancano poi le gare one-on-one, nelle quali vince chi riesce a tagliare fuori dallo schermo il proprio avversario, e quelle classiche, dove per avanzare nei livelli è necessario classificarsi almeno secondi su quattro (sembra facile ma non lo è affatto). Di quest'ultima modalità esiste un vero e proprio campionato, diviso in quattro divisioni; inutile sottolineare che per portare a casa la coppa dovrete scalarle tutte.
Ma il vero divertimento lo si ottie-

RAFFO

Vedete, la vita di un redattore è spesso umiliante, soprattutto quando si viene sfidati a un gioco e si perde senza alcuna prospettiva di un prossimo riscatto; ebbene, con una punta di orgoglio, mi posso vantare di essere l'individuo che ha sulla coscienza più umiliati dell'universo, anzi, dirò di più, lo stesso MA che mi ha più volte sbeffeggiato davanti a tutti per le sue superiori capacità a Street Fighter 2, ora, dopo essere stato battuto ripetutamente a questo grandioso gioco, è solo un mucchietto di ossa con gli occhiali; ma dirò di più, da oggi per me comincia la cavalcata verso il dominio del mondo e poi di più (update dell'ultimo minuto, il sottoscritto ha vinto due match di fila nemmeno troppo combattuti. Il Raffo ora è concime per le piante NdMA)... In ogni modo il gioco va comprato perché è davvero bello.

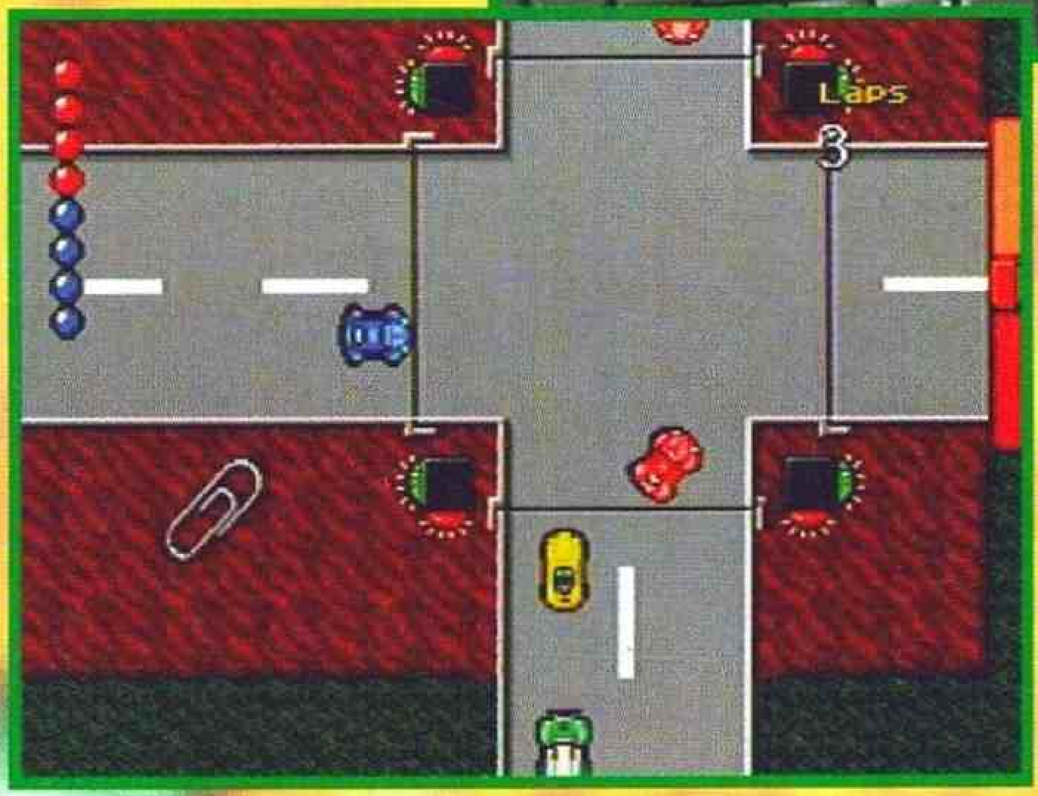


HYPE **G**ioco stupendo che rimarrà a lungo imbattuto in quanto a giocabilità e divertimento, anche per via di giocatori e piloti che del tutto onesti non sono.
Le nuove piste hanno un che di perverso per quanto sono terribili, ma una volta che si imparano a memoria e le scorrettezze fra i giocatori aumentano, il divertimento sale al massimo. La versione MD non ha nulla da invidiare alla precedente versione uscita per PC, anche se in qualche occasione (nelle curve soprattutto) lo scrolling rallenta rendendo difficoltosa la guidabilità del mezzo. A parte questo neo il gioco è grandioso!



MA **O**gni nuova edizione di MicroMachines rappresenta un'ottima occasione per scatenare un casino d'inferno qui in redazione. I redattori si accalcano intorno al Megadrive, gli insulti fanno crollare i vetri dei palazzi delle città vicine, i giocatori mettono in luce il loro lato più malvagio, si scambiano minacce di morte... Grazie alla Codemasters abbiamo inventato insulti molto divertenti. Non fatevi sfuggire MM96, specialmente se avete degli amici molto volgari.

ne giocando con gli amici: guardate, se dovete comprare MicroMachines '96 per poi giocarci da soli, lasciate perdere, vi perdereste almeno il 90% del gioco. Se invece disponete di un nutrito numero di esserini bavosi - be', preparatevi al massacro! Una delle caratteristiche primarie di questo capolavoro dell'informatica moderna sta nel riuscire a estrapolare il peggio di voi... presto diventerete peggio di un camionista irlandese (caratterialmente, almeno) e incomincerete a inveire contro ogni oggetto presente sul percorso, dai sassi ai rastrelli, dai fiori alle conchiglie. Perderete ogni cognizione del tempo e ben presto verrete scomunicati dal Vaticano, ma non vi dico altro, rischierei di rovinarvi la sorpresa.
Perdervi MicroMachines '96 significherebbe mancare di rispetto verso la più alta forma di programmazione, un'offesa verso un'opera d'arte, uno sfregio su un Picasso videoludico, una bestemmia vera e propria! Se avete ancora il Megadrive (avète comprato il Saturn? Arrangiatevi!), uscite di casa e andate immediatamente a comprare MicroMachines '96! Se non avete i soldi convincete i vostri genitori in ogni modo, oppure lavorate per un mese in un letamaio (oppure vendetevi i genitori, due piccioni con una fava NdMA) ma per nessun motivo al mondo dovrete perdervi IL gioco (e dire che l'anno prossimo esce MicroMachines 3 per PS-X, io sto già male adesso)!
Prima che mi dimentichi (già fatto, vero Al?)(errare è umano; mi chiedo solo come tu possa elevarti tanto... NdAlex) la Codemasters ha incluso come ciliegina sulla torta un magnifico editor, con il quale potrete costruirvi la pista dei vostri sogni.
Purtroppo il joypad non è proprio il dispositivo più ergonomico per questo genere di operazioni, quindi spesso si finisce con l'incasinarsi a causa delle ostiche combinazioni dei tasti.
Ciò non toglie che si tratti di un'opzione a dir poco fenomenale, anche perché è possibile salvare la vostra "opera d'arte" direttamente nella memoria non volatile della cartuccia. Meglio di così si muore.



Mirko "TMB" Marangon

MEGADRIVE	
GRAFICA +Migliorata rispetto a MM2 - Qualche rallentamento di troppo	89
SONORO +Musiche ed effetti nella media	81
GIOCABILITA' +Fuori da ogni parametro +In quattro è galattico	98
LONGEVITÀ' +Immensamente divertente	96
CODEMASTERS	95

93

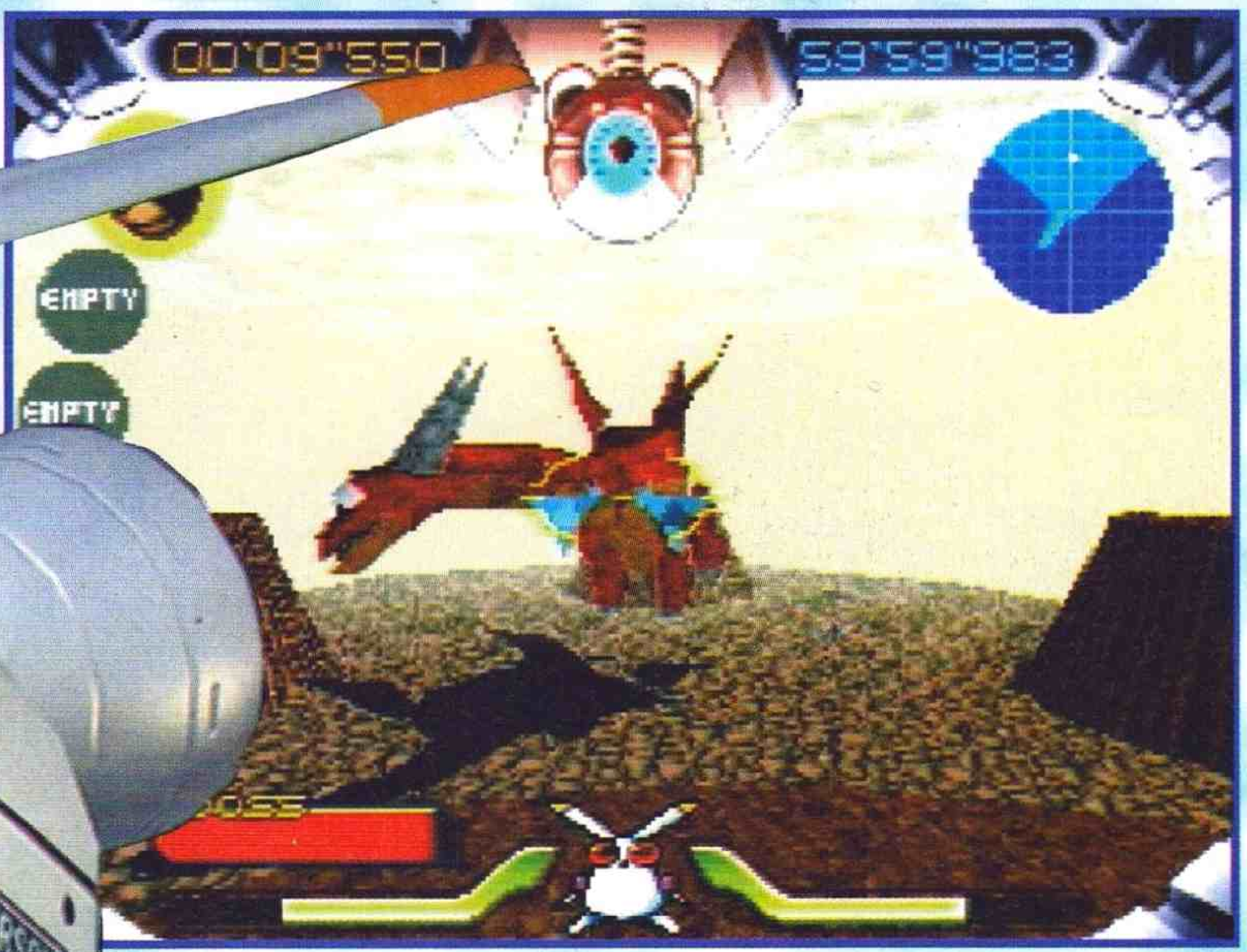
GIOCATORI:	**1**
LIVELLI:	**18**
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	**1**

"Cos'è quello, un platform?" - "Ma va', non vedi che è in soggettiva?" - "Secondo me è uno sparatutto!"... Ragazzi, è arrivato Jumping Flash!

Jumping Flash!

Che i giapponesi fossero fuori di testa me lo avevano già dimostrato i manga e i mitici speciali di Alex sul paese del sol levante, senza contare tutte le notizie avute, di riffa o raffa, sui metodi di vita imperanti nella patria di Mazinga... Vorrei sapere a quanti di voi è capitato di vedere uno sfasciacarrozze a forma di Tirannosaurus Rex-robotizzato, che afferra le auto con le zampe anteriori e le arrostisce sputando fuoco... E lo sapevate che uno dei metodi antistress giapponesi consiste nell'infilarsi in testa un casco, dal quale partono ininterrottamente flash di luce micidiali e musica ad altissimo volume? Chi l'ha provato assicura che dopo il "trattamento" anche la caotica Tokyo diventa un paradiso per neonati... Ecco, era giusto un po' che non sentivo notiziuole del genere, quando mi è capitato in mano il CD contenente a mo' di ciliegina sulla torta questo giochillo, alquanto strano da definirsi. Dopo Tama infatti, che sfruttava comunque un'idea già attuata in passato, mi chiedevo quale altro confine avesse potuto valicare l'inventiva dei programmatori in quanto a generi videoludici... Ed ecco la risposta! Allora, immaginatevi (e se proprio non ci riuscite aiutatevi con le foto) un gioco in soggettiva all'interno di un mech a forma di coniglio che, grazie ai suoi poderosi zamponi, balza come un ossesso da una piattaforma all'altra passando per gli scenari più assurdi al fine di recuperare delle carote giganti. Immaginate altresì (vi chiedo ancora un piccolo sforzo) una libertà di movimento a 360 gradi, un armamento costituito da fuochi d'artificio e mitragliatrice ad arpioni e un sacco di mostri stranissimi da eliminare coi suddetti sistemi o spatasciandoli per terra. Non è abbastanza? Allora beccatevi la trama! Tale Baron Aloha, un vechiaccio vestito in completino hawaiano e col bastone da passeggio, non si sa in che modo è riuscito a farsi aiutare da strani alieni ad asportare delle porzioni di pianeta proprio dalla Terra, e si sta rapidamente allontanando a bordo di una fra le sei astronavi che saranno gli scenari delle vostre missioni; ognuna di queste trasporta tre porzioni di pianeta, e voi avrete il

compito di recuperare quattro carote per parte distruggendo così, non chiedetemi con quale nesso, il tentacolone che la trattiene. Ogni due stage incontrerete un bel mostro finale (ultimo ostacolo da abbattere per ogni astronavona), lo affronterete in un'arena dal perimetro variabile di volta in volta e, se e quando lo sconfiggerete, assisterete ad alcuni filmati con le scene di sconsolazione dei vostri antagonisti: all'interno di un bar in perfetto stile nipponico aumenteranno sempre più i piccoli extraterrestri che bevono per dimenticare le sconfitte subite, raggiunti nel finale (totalmente sbronzi) da Baron Aloha in persona. Quest'ultimo riuscirà comunque a mettersi in fuga sulla classica navetta di salvataggio, facendo presagire un seguito ancora più strampalato a questa avventura di Robbit, il nostro eroe. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, oltre all'innovativo meccanismo di azione è incredibile la varietà di ambienti nei quali si svolgono le ricerche dei preziosi ortaggi: si va dal mondo vulcanico a quello glaciale, dalle piramidi al luna park senza dimenticarsi un tuffo nell'oceano e -tanto per non restare in tema- un bel dungeon che ricorda fortemente quelli di Doom... Le trovate grafiche sono spettacolari: è possibile saltare su dirigibili, mongolfiere, ottovolanti e ruote panoramiche, balene sospese a mezz'aria e ovviamente costruzioni di ogni tipo (grattacieli tecnologici come rovine etrusche o



costruzioni spaziali); il controllo del mezzo è ottimo anche se bisogna "farci la mano", specialmente per i salti: premendo il pulsante a brevi, regolari intervalli è possibile aumentare l'elevazione di Robbit per un massimo di tre volte, il tutto per raggiungere le piattaforme più alte con meno fatica... Eh già, perché il bello viene dal fatto che per arrivare nello stesso posto si possa fare anche più di una strada, non ci sono luoghi inaccessibili o faticosissimi

da conquistare; gli unici problemi sono all'esterno della piattaforma principale quello di cadere nel vuoto, e all'interno quello di mancare l'appoggio proprio all'ultimo momento e doversi così rifare tutta la strada da terra... Anche se buttarsi di sotto dai punti più alti dello stage vedendo avvicinarsi rapidamente il suolo, diviene ben presto uno dei passatempi preferiti per l'incredibile sensazione di realismo (c'è perfino la nebbia che digrada progressivamente) trasmessa da questa futile operazione. Anche tecnicamente parlando ci sarebbero poi un paio di cosette da dire, che di certo non guastano: Jumping Flash è realizzato quasi interamente in grafica poligonale (eccezion fatta per l'abitacolo di Robbit e i filmati in computer grafica), effetti come il gouraud shading non sono eccessivamente utilizzati -ma questo è comprensibile viste la quantità e la qualità di roba sullo schermo-, la gestione dell'ambiente tridimensionale è semplicemente favolosa con ridimensionamenti dei poligoni eccellenti e prospettive che non fanno una grinza. Peccato che non ci siano viste esterne di nessun tipo, inoltre manca un'opzione a mio avviso fondamentale, quella della difficoltà: Jumping Flash è un po' troppo semplice da finire (non dico facilissimo, ma con qualche ostacolo in più credo che la longevità ne avrebbe guadagnato); una volta imparato a comandare il

MA

Può un concetto sostanzialmente vecchio servire come base per un gioco originale? Jumping Flash riesce a conciliare questi due aspetti, prendendo un platform qualsiasi e presentandolo in grafica vettoriale. Il coniglio spaziale salta e corre all'interno di una serie di "paesaggi virtuali" interessanti, divertenti e spesso molto ingegnosi. Il semplice fatto di saltellare tra palazzi, isolottoni galleggianti e costruzioni impossibili che si perdono in mezzo al cielo è già di per sé affascinante, avere poi una struttura di gioco tutto sommato buona come contorno poi non può che aiutare. Insomma, Jumping Flash è un gran bel titolo, che svolge la funzione principale del videogioco degno di tal nome: intrattiene e fa divertire.

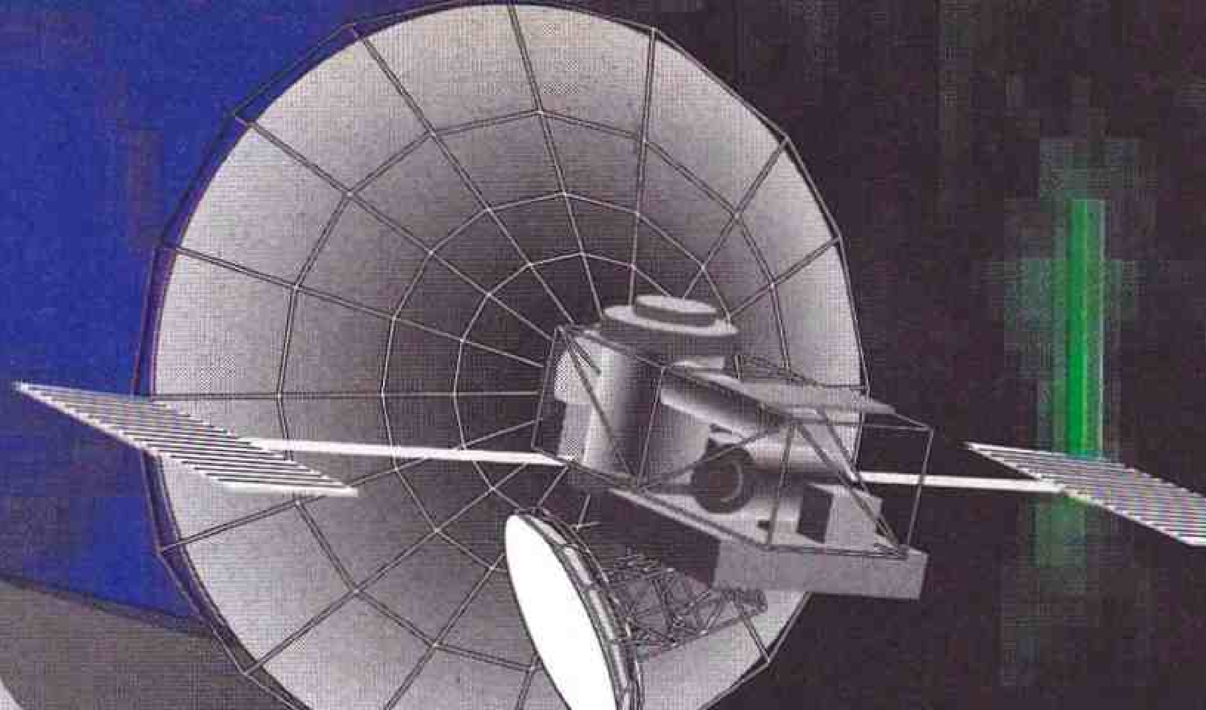
mech anche le costruzioni più alte diventano uno scherzo da raggiungere, e l'unico problema rimarranno i mostri (d'accordo, i più comuni sono ben ventisette, ma di certo non sembrano cattivissimi) che comunque è possibile quasi sempre saltare a piè pari, conservando le armi speciali per i

boss di fine stage. Fortunatamente i quadri sono abbastanza numerosi, e prima di essersi tolti lo sfizio di girarli tutti in lungo e in largo, balzando ovunque per scoprirne a poco a poco tutte le stramberie e i vari bonus, di tempo ne passa parecchio; altro punto a favore è la presenza del time attack: una volta giunti al termine del gioco è un bell'impegno battersi, cronometro alla mano, in tutti gli stage pieni zeppi di piattaforme per arraffare i carotoni il più velocemente possibile... Una sola incertezza e addio record, e scervellarsi nello scoprire la strada più breve per concludere il giro risulta decisamente costruttivo, diciamo insomma che nel globale ci si diverte abbastanza. Al solito è indispensabile la memory card, se non volete giocarvi ogni volta tutti i mondi per poi averli disponibili nel time attack, e al solito è un vero peccato che non si possa giocare in due (neanche in link!), come quasi sempre per i titoli finora usciti sulle console a 32 bit. Passando alle considerazioni finali, mi pare abbastanza palese che Jumping Flash sia stato prodotto in previsione della diffusione del PS-X anche tra le fasce più giovani del mondo videoludico, a dimostrazione del qual fatto posso portare due prove inconfutabili: all'interno della confezione ci sono un sacco di adesivini simpaticissimi, e in ogni caso la conformazione degli sprite non può non ricordare i disegnini che tutti noi abbozzavamo alla tenera età di cinque-sei anni... Ciò non toglie che il gioco diverta parecchio, e che come nuova strada da percorrere in futuro abbia gettato delle basi più che solide; mi auguro quindi che qualcuno raccolga la sfida e si butti in un campo che, da quel che ho potuto constatare, riserva delle potenzialità non indifferenti.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

PLAYSTATION	
GRAFICA + varia e divertente + 3D gestito alla grande	**94**
SONORO + gradevolissimo... + ... E quindi in tema	**90**
GIOCABILITÀ - leggermente arduo all'inizio... +... In seguito spettacolare	**90**
LONGEVITÀ + innovativo - troppo semplice	**83**
SONY	**93**

NEW GAME



SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	69.000
AGURI SUZUKI F1	79.000
BATMAN E ROBIN	139.000
BATMAN FOREVER	NOVITA'
PRIMAL RAGE	NOVITA'
BELLA E LA BESTIA	129.000
BIKER MICE	139.000
BIOMETAL	84.000
BUBSY	69.000
CARRIER ACES	99.000
CHOPLIFTER 3	49.000
CONGO'S CAPER	69.000
DESERT STRIKE (USA)	129.000
DONKEY KONG COUNTRY	169.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)	NOVITA'
F1 POLE POSITION 2	129.000
FEVER PITCH SOCCER	NOVITA'
FIFA INTERNAT. SOCCER	OFFERTA
FLINTSTONES THE TREASURE	129.000
GP1 PART 2 (USA)	149.000
INDIANA JONES	139.000
I PUFFI	119.000
KAWASAKY SUPERBIKES	NOVITA'
KILLER INSTINCT	NOVITA'
KIRBY'S DREAM COURSE	109.000
MARIO ALL STAR	79.000
MEGA MAN X	119.000
MORTAL KOMBAT 2	119.000
NBA JAM T.E.	119.000
NIGEL MANSELL'S F1	129.000
NIGEL MANSELL'S INDY CAR	129.000
SUPER TURRICAN II	NOVITA'
PERFECT ELEVEN	129.000
POWER DRIVE	129.000
PUZZLE BOBBLE	NOVITA'
RISE OF THE ROBOTS	119.000
SIDE POKET (USA)	149.000
SHOT OUT (CALCIO)	NOVITA'
SPARKSTER	NOVITA'
SYNDICATE	129.000
SPACE ACE	69.000
SPECTRE	89.000
SPIDERMAN T.V.	NOVITA'
STREET FIGHTER 2	
TURBO (PAL)	89.000
STREET RACER	129.000
STUNT RACE FX	79.000
THEME PARK	NOVITA'
SUPER PUNCH OUT	NOVITA'
SUPER PINBALL (FLIPPER)	99.000
SUPER ICE HOCKEY (4 PLAYER)	139.000
TETRIS 2 (USA)	139.000
TETRIS 2 (JAP)	149.000
TOTAL CARNAGE	69.000
THE LION KING	169.000
TETRIS + DR. MARIO	109.000
T2 THE ARCADE GAME	89.000
UNIRALLY	NOVITA'
UTOPIA	89.000
WARIO'S WOODS	99.000
WING COMMANDER SECRET MISSION	69.000
WOLVERINE	159.000
WORLD CUP USA '94	99.000
X-MAN	NOVITA'

Nintendo

ALADDIN	89.000
ARCH RIVALS BASKET	59.000
BATMAN RETURNS	59.000
THE JOKER	59.000
CARTOON WORKSHOP	109.000
DR. MARIO	59.000
DUCK HUNT	49.000
INDIANA JONES 3	59.000
LOLO 3	49.000
MISSION IMPOSSIBLE	49.000
MEGA MAN 2	49.000
NINJA TURTES 2	59.000
NEW YORK	89.000
NORTH & SOUTH	89.000
RODLAND	79.000
SHADOW WARRIOR 2 (LOTTA)	49.000
SIDE POKET (BILIARDO)	59.000
SKI OR DIE	49.000
THE GLINTSTONES	89.000
THE LION KING	NOVITA'
TECNO CUP FOOTBALL (CALCIO)	NOVITA'
TETRIS 2	89.000
ZELDA 2	59.000

GAME BOY

DONKEY KONG LAND	NOVITA'
STREET FIGHTER 2	NOVITA'

MEGA DRIVE

ARIEL (LA SIRENETTA)	69.000
ARROW FLASH	49.000
ATOMIC RUNNER	49.000
BALLZ 3D	49.000
BATMAN RETURNS	89.000
BATMAN FOREVER	NOVITA'
CAPTAIN PLANET	89.000
CAPTAIN AMERICA	79.000
CHACKAN	59.000
DJ BOY	79.000
DO CAP ATTACK	89.000
DRAGON	89.000
EMPIRE OF STEEL	69.000
ESWAT	79.000
ETERNAL CHAMPIONS	89.000
EX MUTANTS	49.000
FEVER PITCH SOCCER	NOVITA'
FIFA '95	109.000
F1 CHAMPIONSHIP EDITION	NOVITA'
GLOBAL GLADIATORS	129.000
GODS	79.000
GUNSTAR HEROES	89.000
HAUNTING	99.000
HELLFIRE	99.000
INCREDIBLE HULK	99.000
HYPERBUNK (BASKET)	109.000
JAMES POND 3	99.000
JUNGLE BOOK	109.000
JUNGLE STRIKE	89.000
JURASSIK PARK	89.000
KAWASAKY SUPERBIKES	119.000
RID CHAMELEON	49.000
MAXIMUM CARNAGE	119.000
MAZIN WARS	79.000
MICROMACHINES	89.000
MORTAL KOMBAT 1	89.000
NBA JAM T.E.	NOVITA'
NBA LIVE '95	139.000
NHL HOCKEY '94	139.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	89.000
PRIMAL RAGE	NOVITA'
POWER DRIVE	119.000
RED ZONE	109.000
RISE OF THE ROBOTS	109.000
ROBOCOP Vs TERMINATOR	89.000
ROCKET KNIGHT ADV.	89.000
ROCK'N'ROLL RACING	79.000
ROLLING THUNDER (USA)	109.000
SHADOW OF THE BEAST 2	79.000
SHAQ-FU	109.000
SUPER HYOLDE	79.000
SKITCHIN	49.000
SONIC 2	89.000
SONIC SPINBALL	129.000
STREET FIGHTER 2	79.000
STRIDER	49.000
STREET RACER	NOVITA'
SUB-TERRANIA	109.000
SUPERMAN	79.000
SENNA GP	79.000
SYLVESTER & TWEETY	99.000
TAZMANIA 2	99.000
TAZMANIA	69.000
THE FAERY TALE ADV.	89.000
THE LAWNHOWER MAN	99.000
THEME PARK	NOVITA'
THE OTTIFANTS	89.000
THUNDER FORCE 2	79.000
TOPOLINO MANIA	79.000
THE TERMINATOR	49.000
TOURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	99.000
TWO CRURERS RUDES	69.000
URBAN STRIKE	119.000
WINTER OLIMPICS	49.000
WORLD CUP USA '94	49.000
WWF RAW	99.000
X-MEN 2	129.000
ZERO TOLLERANCE	OFFERTA

MASTER SISTEM

CONSOLE MS II	89.000
ACTION FIGHTER	49.000
ALIEN STORM	49.000
ASTERIX	59.000
BATMAN RETURNS	49.000
WIMBLEDON	49.000
WINTER OLYMPICS	49.000
BUGGY RUN	49.000
CHUCK ROCK II	49.000
COOL SPOT	49.000
DESERT STRIKE	49.000
HEROES OF THE LANGE	49.000
IMPOSSIBLE MISSION	59.000
INCREDIBLE HULK	49.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	49.000
LEMMINGS	49.000
TRANSBOT	49.000
MASTER OF DARKNES RPG	89.000
MONACO GP2 SENNA	49.000
THE SECRET OF SHINOBI	49.000
POPULOUS	49.000
RAMPART	49.000
SHINOBI	49.000
SPEEDBALL 2	49.000
SUPER SMASH TV	49.000
TENNIS AGE	39.000
THE NINJA	49.000

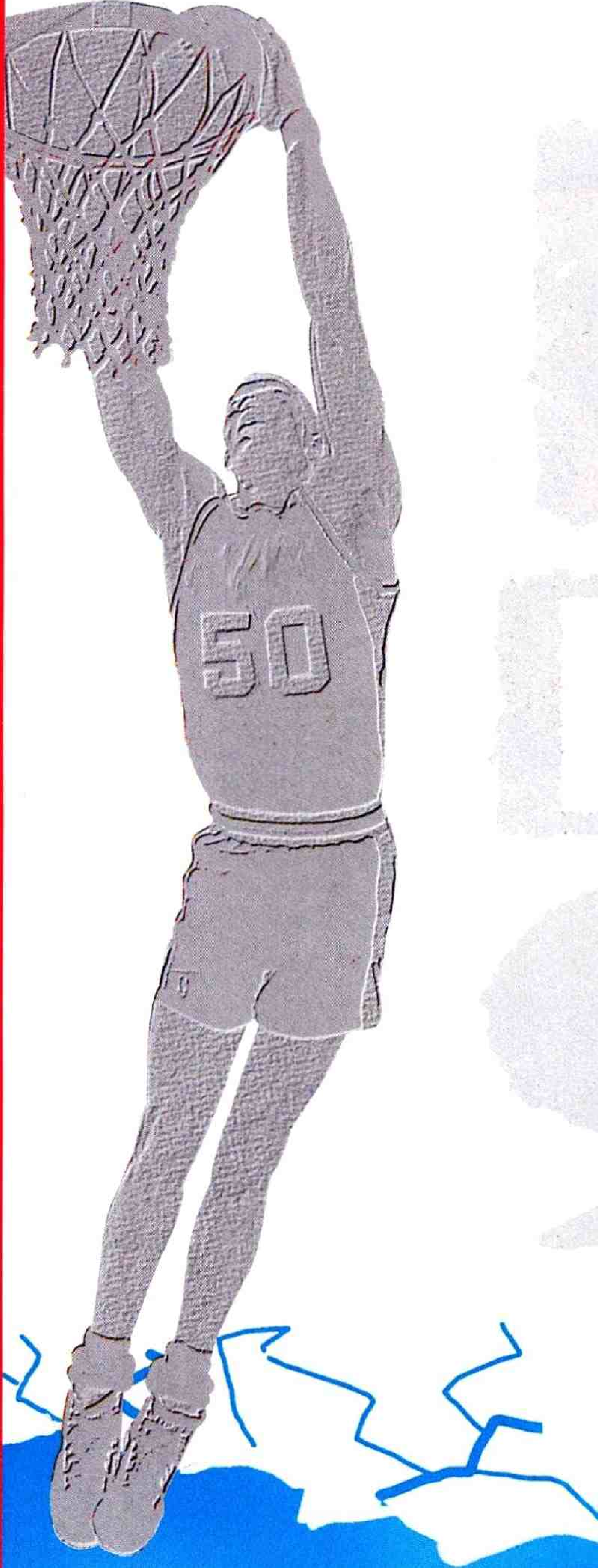
SONY PLAYSTATION (ITALIA)

NOVA STORM	NOVITA'
TOSHINDEN	NOVITA'
RIDGE RACER	NOVITA'
MORTAL KOMBAT 3	NOVITA'
... E MOLTI ALTRI	

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 030/8970849 FAX 8970854
VIA IV NOVEMBRE, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
APERTO DALLE 9ALLE 12 DALLE 14 ALLE 19

TREND

GEVIN®
CORPORATION
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA
NEO·GEO CD
OPTIONS
●NEO GEO CD CONTROLER PRO
●NEO GEO CD PAD CONTROLERS
●NEO GEO CD AC/DC ADAPTER (100-240)
●NEO GEO CD STEREO AV CABLE
●NEO GEO CD RGB CABLE
PROSSIMAMENTE
PULSTAR
PROSSIME USCITE
Sonic Wings 3
Stakes winner
ADK World
DISPONIBILI
GIVE EM' "CRAZY DEATH BLOW" TO PUT AN END TO THE FIGHT!
WORLD HEROES PERFECT
THE KING OF Fighters '95
NEO GEO
NEO GEO CD LA CONSOLE DELLA NUOVA GENERAZIONE
GEVIN CORPORATION Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641



SCHIACCIA IL TUO RIVALE!

LO STILE TELEVISIVO DI NBA LIVE '96 TI PORTERA' DIRETTAMENTE SUI CAMPI DA BASKET DELLA NBA AMERICANA.

PASSA IL PALLONE, SCATTA IN AVANTI, SCARTA GLI AVVERSARI E SEGNA I PUNTI CHE PORTERANNO ALLA VITTORIA LA TUA SQUADRA.

E' POSSIBILE SEGUIRE LA PARTITA DA PIU' PUNTI DI VISTA, IN MODO DA CERCARE SEMPRE LA PROSPETTIVA PIU' COMODA O SPETTACOLARE PER LE TUE AZIONI DI GIOCO.

DURANTE LA PARTITA AVRAI IL PIENO CONTROLLO DELLA PANCHINA CHE POTRA' INTERVENIRE CON SOSTITUZIONI, CAMBIAMENTI TATTICI E CONSIGLI DIRETTI AI GIOCATORI.

ALLA FINE DELLA PARTITA, UNA SERIE DI GRAFICI INDICHERA' LO STATO DI SALUTE DELLA TUA SQUADRA FORNENDOTI UTILI INFORMAZIONI PER MIGLIORARNE LA FORMA.

ATTENZIONE !

GRANDI SORPRESE TI ASPETTANO CON QUESTO PRODOTTO E.A. SPORTS. PUOI VINCERE

FANTASTICI PREMI !

COME? CHIEDI AL TUO RIVENDITORE.

NBA
NBA LIVE 96
SEGA MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
EA SPORTS
LA NUOVA
GENERAZIONE DEL BASKET
HOUSTON
LEADER
NUMERO VERDE 167 - 821177
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
THE INDIVIDUAL NBA AND NBA TEAM IDENTIFICATIONS ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR PART, WITHOUT THE PRIOR CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1995 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. EA SPORTS AND THE EA SPORTS LOGO ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.
CADARIO

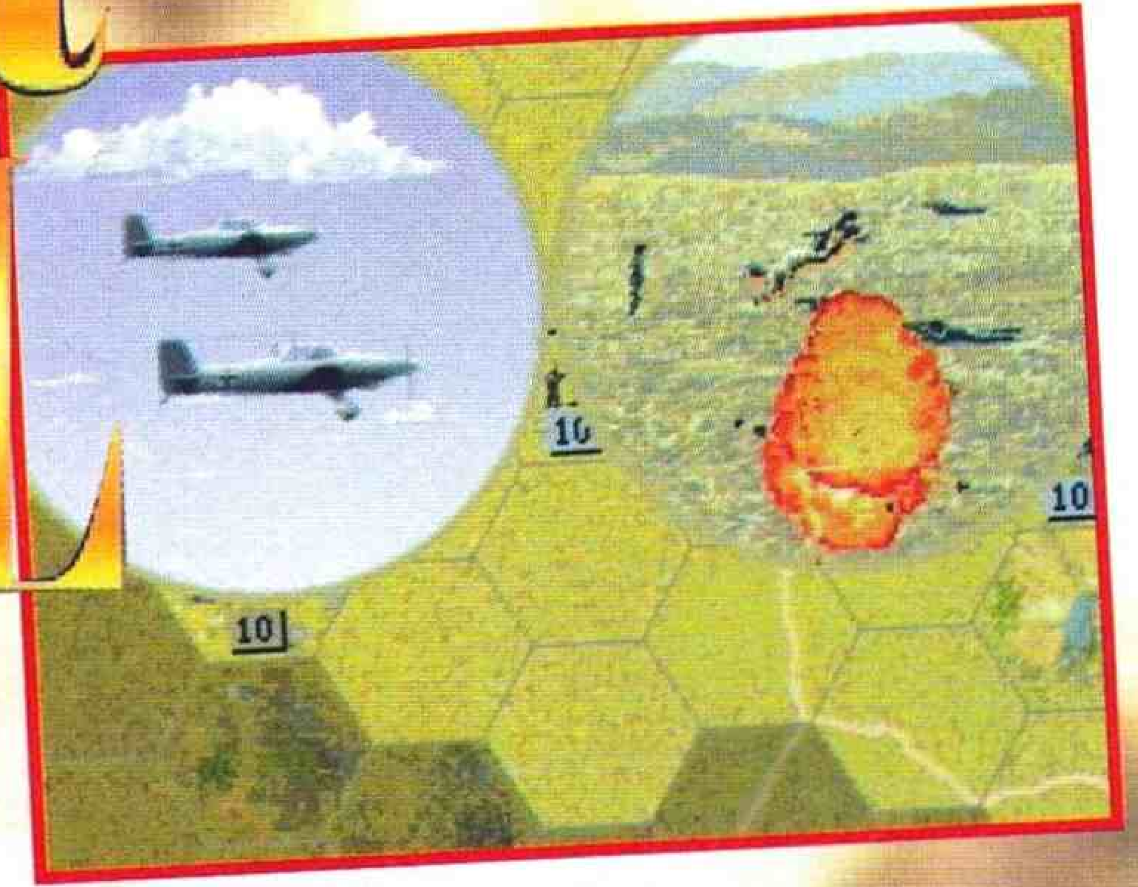
PANZER GENERAL

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Quando nel Settembre del 1939 le divisioni tedesche balzarono al di là del confine occidentale della Polonia, cadevano, assieme alle fragili barriere di confine, anche le ultime speranze di pace, e iniziava il più grande conflitto armato che il pianeta abbia mai visto

La Seconda Guerra Mondiale è stato un evento di immani proporzioni che ha portato lo spettro della guerra in ogni continente, costringendo soldati di moltissime nazioni a scontrarsi tra loro, o caso anche peggiore, a dover cambiare improvvisamente alleanze e schieramenti, e quindi a uccidere chi fino a poche ore prima era considerato un amico.

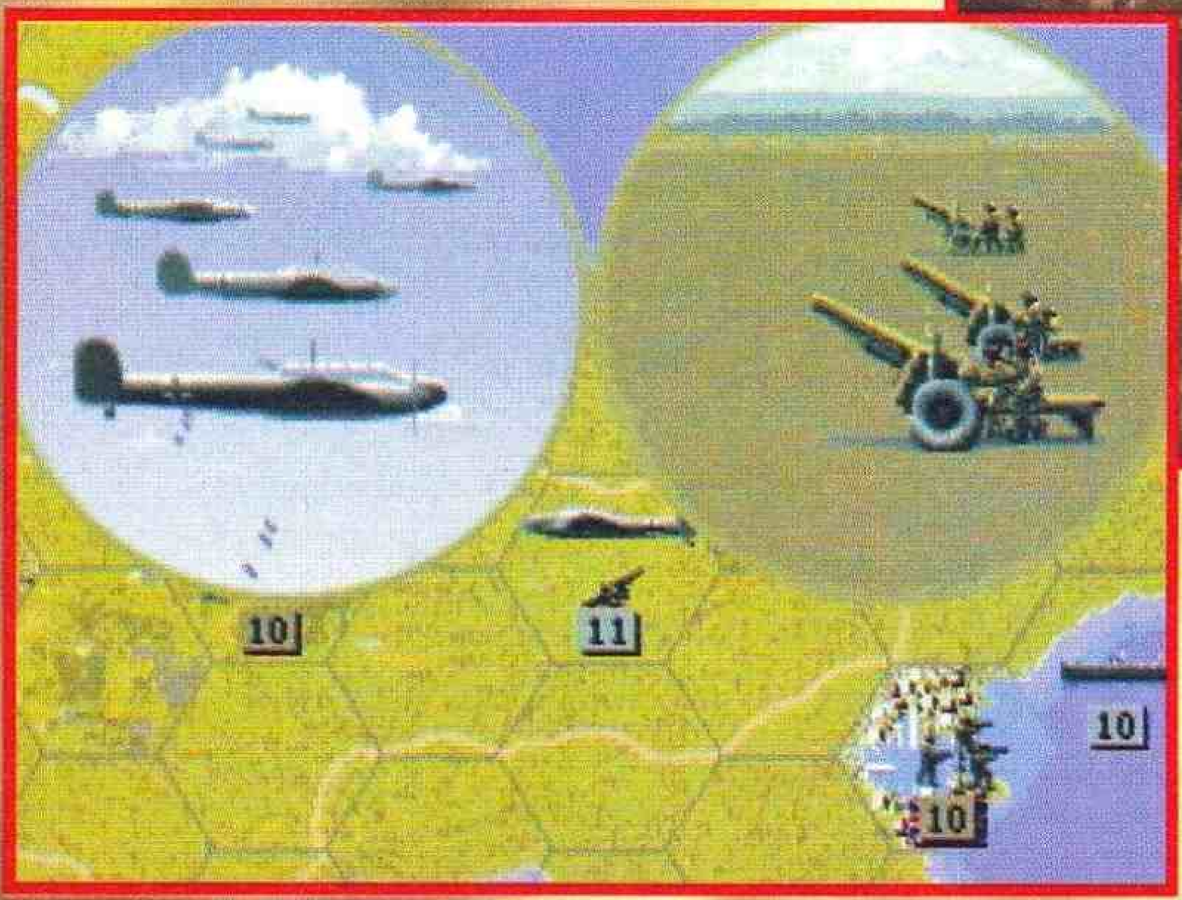


Al di là delle considerazioni etico-storiche, dal punto di vista prettamente militare si è trattato di un evento unico e (speriamo) irripetibile, all'interno delle quale hanno fatto la loro comparsa innovazioni tecnico-strategiche senza precedenti. Indubbiamente, l'esercito che maggiormente ha impiegato tali innovazioni, che più di ogni altro ha fatto sfoggio di novità e "sorprese" è stato quello Tedesco. Uso massiccio di forze corazzate, l'aviazione in supporto ravvicinato alla fanteria e ai carri, l'impiego di sottomarini come "branchi di squali", armi a razzo e tattiche innovative e vincenti (una per tutte il Biltzkrieg).

Per questo motivo e per il fatto che l'esercito Tedesco è stato il nefando motore di tutti i principali avvenimenti e sviluppi della prima parte del conflitto, l'obiettivo di Panzer General è ovviamente incentrato sulla conduzione strategica delle campagne militari dal punto di vista della Wermacht. Il gioco si presenta a metà strada tra un wargame strategico e uno tattico, a livello di reggimento, dove si ha la possibilità di condurre una campagna militare, generalmente di conquista, anche se esiste la possibilità di gestirla in difesa. Le campagne si susseguono con una continuità pressoché storica e si vincono con il conseguimento di determinati obiettivi entro un certo numero di turni di gioco. I pezzi (icone rappresentanti vari reggimenti delle varie armi e specialità) vengono prima attivati tra-

mite un cursore e quindi mossi puntando il tassello esagonato d'arrivo. I combattimenti avvengono solo tra unità adiacenti mentre bombarda-

menti e fuoco di batteria possono avvenire anche a distanza. Attenzione ai dati che compaiono attivando l'unità, rappresentano lo status della stessa e



devono essere costantemente tenuti d'occhio per poter sapere su quali pezzi poter contare. E' possibile "comperare" rinforzi e rifornimenti grazie ad un parametro variabile: il Prestigio. Questo fluttua con i progressi o le sconfitte della propria armata e aumenterà all'aumentare dei successi conseguiti (è possibile far diminuire i Prestigio dell'avversario tramite il bombardamento strategico delle sue città e delle retrovie).

La vera e propria gestione del gioco avviene tramite due livelli di menù, dove il primo è relativo alla condotta della partita, mentre il secondo agisce sulle dinamiche dell'intero gioco.

Le possibilità strategiche he sono varie e molteplici, così come le combinazioni e interazioni tra le varie unità: attacchi anfibi, assalti di paracadutisti, bombardamento strategico, tattico o di supporto, spostamenti meccanizzati, ricognizione, guerra sottomarina, fuoco antiaereo...gli unici vincoli sono dettati dalle forze a disposizione e dalla capacità di reazione delle forze avversarie.

Per il resto è sempre ottima e valida la regola generale di concentrare le forze per gli attacchi e sparpagliarle per difendersi. Peculiare è l'interpretazione che è stata fatta dei valori e delle capacità delle varie forze, potenza e resistenza, che sono suscettibili delle condizioni in cui le forze combattono. Forse non si tratta del frutto di un'analisi approfondita delle reali capacità, ma almeno si tratta di valori coerenti nel tempo e che non cambiano man mano che si va avanti (ossia aumenta la difficoltà degli scenari, non quanto sono tosti i fanti nemici).

Inutili, e anche un pochino tediose, sono le animazioni dei combattimenti che rallentano di molto il gioco e frustrano anche l'atmosfera, altrimenti degna di nota. Come peraltro inutile e alquanto snervante la musica di sottofondo (non si può parlare di una colonna sonora perché è sempre la stessa melodia), che oltretutto non è nemmeno in tema con il gioco o il contesto storico in cui è ambientato. La grafica è buona, tenendo però presente che un gioco di questo tipo non ha bisogno di meraviglie tecnologiche per la rappresentazione delle partite. La vera punta di diamante del gioco è lo spirito che lo pervade: un vero gioco di guerra, dove l'importante è l'arma giusta da impiegare a dovere dove lo richiede la situazione, il tempismo, la capacità di prevedere le difese e i contrattacchi, la lungimiranza nel "comperare" i rinforzi più adatti e nell'amministrare al meglio le forze a disposizione.

Non si tratta di un gioco adatto a tutti, non di certo, ma per coloro a cui i wargame piacciono, sicuramente Panzer General avrà due o tre argomenti da esporre.

Christian Antonini

3DO	
GRAFICA + c'è tutto quello che serve -ma non è molto	85
SONORO -musica inutile	71
GIOCABILITÀ + a capo di un'armata! + "sa di vittoria"	91
LONGEVITÀ + scenari avvincenti -ma solo per appassionati	90
SSI	85

80

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Dalla Tecmo ecco una nuova cartuccia. Ma che dico una, sono tre cartucce in una! Be', le cartucce saranno anche tre in una, ma di certo non sono nuove... Insomma, mi sono incasinato!

NINJA GAIDEN TRILOGY

IMPORT

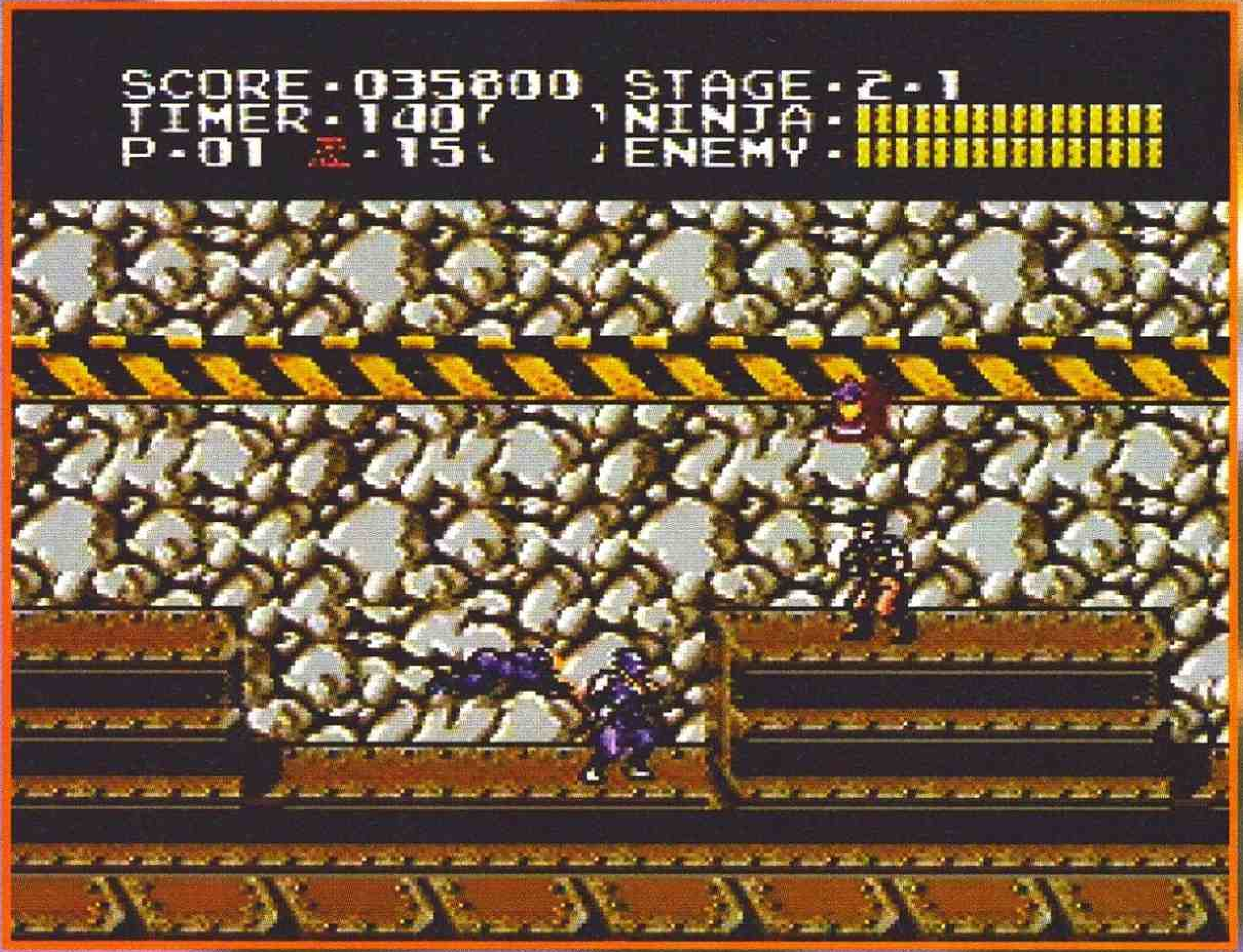
Il fatto è che Ninja Gaiden Trilogy (che, d'ora in poi abbrevieremo generosamente con l'acronimo NGT) è una raccolta di tre vecchi picchiaduro a scorrimento per il buon Nintendo a otto bit (era un po' che non ne sentivate parlare, eh?) datati dall'89 al 91. Questi tre beat 'em up sono accomunati dal fatto di essere stati i tre episodi della fortunata saga di Ninja Gaiden, donde il nome della cartuccia che mi accingo bel bello a recensire.

Scommetto che in principio, guardando le foto, avrete pensato che avevamo sbagliato a scrivere Super Nintendo sull'articolo (tanto è obsoleta la grafica del gioco), ma dovete sapere che il Nintendo a otto bit non può fare meglio di così, ed essendo NGT una fedelissima conversione...

Devo dire che è da un po' che noto il fenomeno delle conversioni dei vecchissimi videogiochi: la Taito ha rieditato il suo mitico Space Invaders; adesso è persino in uscita l'indimenticabile Mr. Do! (e quanti, tra voi vegliardi, se lo ricordano ancora?), e io sono di fronte a una manciata di chip di nostalgia per una console a otto bit.

In ogni caso, chiusa la breve parentesi riflessiva, torniamo al nostro NGT. La storia è quella di un giovane ninja, Ryu Hayabusa, a cui viene misteriosamente ucciso il padre Ken, anch'egli un ninja, in un misterioso duello da un ancor più misterioso ninja. Ryu decide di indagare, e si trova coinvolto in una spirale sempre più fitta di misteri e omicidi. Nel primo Ninja Gaiden viene fuori che il padre di Ryu, insieme a un suo amico americano, tale Mr. Smith (la solita fantasia dei giapponesi per i

nomi), era riuscito a rinvenire, in piena giungla amazzonica, una misteriosa statuetta e una tavoletta di pietra. Per non farla troppo lunga vi dirò che i due reperti servono a riportare in vita un certo demone molto cattivo, che non vede l'ora di trasformare il mondo in un inferno (come se non lo fosse già abbastanza!). Da quanto vi ho narrato sinora, potreste pensare che non ci troviamo di fronte a un picchiaduro a scorrimento, ma piuttosto a un adventure; in realtà, il gioco è proprio un beat



'em up: alla fine di ogni stage assisterete a una scena d'intermezzo che dipanerà ulteriormente il mistero, servendo nel contempo

da introduzione per lo stage seguente.
La cartuccia non è dotata di batteria tampone, ma vi verranno fornite delle password con cui ricominciare dall'ultimo stage visitato, nel caso di Game Over. Scordavo di dirvi che potrete scegliere a quale dei tre episodi di NGT giocare, evitando di doverveli puppare tutti, se non ne avete voglia.
Volendo fare un commento su NGT, c'è da dire che è il tipico beat 'em up a scorrimento in vecchio stile: i comandi sono ridotti a salto e pugno (anzi, katana); sarà possibile raccogliere diverse "magie" che vi permetteranno di lanciare piogge di fuoco o shuriken psionici; dovrete menare i nemici (in generale basterà un colpo) e saltare di piattaforma in piattaforma, evitando trappole e trabocchetti vari (azione molto diversa dai beat 'em up dell'ultima generazione in stile Final Fight, quindi). Purtroppo non ci sono miglioramenti grafici tra un episodio di NGT e il successivo: forse si aggiunge qualche frame di animazione negli sprite, ma niente di più. La cosa oggettivamente migliore di NGT è inconfutabilmente la musica che fa da accompagnamento agli stage e alle scene d'intermezzo: sebbene gli strumenti siano scarsucci (ovviamente, data la fedeltà di conversione), le melodie sono davvero ben fatte e godibili.
Volendo tirare le somme, posso dire che NGT avrebbe preso un gran bel voto se solo si fosse presentato con una migliore, e più al passo coi tempi, veste grafica. Così com'è, rappresenta un gioco molto divertente per i nostalgici e per i fanatici della giocabilità da assuefazione (tipo una partita tira l'altra, per superare un determinato ostacolo); per tutti gli altri potrebbe essere, data l'evidente scarsezza visiva, una scelta poco azzeccata.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA - grafica NES...	59
SONORO + belle melodie	90
GIOCABILITÀ + semplice e immediato	85
LONGEVITÀ + tre giochi in uno	85
TECMO	80

ELECTRIC DREAM s.a.s.

Via Pietro Micheli, 33 - 73100 Lecce
Via Anfiteatro, 184 - 74100 Taranto
Tel. 0831/852352 - 0831/812358 - 0831/812347
Cell. 0337/826064- Fax 0831/815110

KILLER INSTINCT
L. 99.000

8 GIOCHI GAME BOY
L. 99.000

(MORTAL KOMBAT II + DONKEY KONG LAND + MARIOLAND 3 + STREET FIGHTER 2 + FIFA '95 + SALLOR MOON + NBA JAM T.E. + POWER RANGERS.) DISPONIBILI ALTRE COMBINAZIONI

SONY PSX L. 599.000

ART OF FIGHTING 2	99.000	HOKUTO NO KEN 7	79.000
BATMAN & ROBIN	69.000	INTERNATIONAL S. STAR SOCCER	75.000
CAPITAN COMMANDO	79.000	MORTAL KOMBAT II	49.000
DONKEY KONG COUNTRY	79.000	METAL WARRIOR	69.000
DRAGON BALL Z 4	79.000	NBA JAM T.E.	69.000
EXCITE '95	79.000	ROCK MAN 7	79.000
G - GUNDAM	89.000	SUPER BOMBERMAN 3	79.000
JUSTICE LEAGUE	69.000	SUPER STREET FIGHTER 2	69.000

PREZZI IVA ESCLUSA • DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PLAY STATION ITA £. 749.000 • JOI PAD £. 79.000 • FIGHTING STICK TELEFONA - MEMORY CARD £. 55.000 • 3D LEMMINGS £. 99.000 • AIR COMBAT £. 99.000 • ASSAULT RIGS £. 99.000 • CIBERSLED £. 99.000 • DECSTRUCTION DERBY £. 109.000 • DISCWORLD £. 99.000 • EXTREME SPORT £. 99.000 • JUMPING FLASH £. 99.000 • KILEAK THE BLOOD £. 99.000 • KRAZY IVAN £. 99.000 • MORTAL KOMBAT 3 £. 119.000 • NBA JAM T.E. TELEFONA • NOVA STORM £. 99.000 • PARODIUS TELEFONA • PHILOSOMA £. 99.000 • PGA TOUR GOLF TELEFONA • PSYCHIC DETECTIVE TELEFONA • RAYMAN TELEFONA • RAPID RELOAD £. 99.000 • RIDGE RACER £. 109.000 • SHELL SHOOCK TELEFONA • STARBLADE ALPHA £. 99.000 - STREET FIGHTER THE MOVIE TELEFONA • TEKKEN £. 119.000 - TWISTED METAL £. 99.000 - TONSHINDEN £. 99.000 - WAR HAWK £. 99.000 • WIPE OUT £. 109.000

PLAY STATION JAPAN £. 779.000 • ACTION REPLAY TELEFONA - CAVO LINK TELEFONA • FIGHTER STICK TELEFONA • JOI PAD £. 89.000 • MEMORY CARD £. 89.000 • VIRTUA STICK TELEFONA • ACE KOMBAT £. 169.000 • ARC THE LAD £. 149.000 • BOXER ROAD £. 169.000 • DRAGON BALL Z £. 169.000 • EXECTOR £. 159.000 • GROUND STROKE £. 169.000 • GUNDAM £. 179.000 • GUNNERS HEAVEN £. 169.000 • JAPAN LEAGUE SOCCER PRIME GOAL £. 169.000 • JUMPING FLASH £. 149.000 • KINGS FIELD 2 £. 179.000 • KING OF BOWLING £. 169.000 • METAL JACKET £. 169.000 • NIGHT STRIKER £. 169.000 • PHILOSOMA £. 169.000 • RAYMAN £. 169.000 • STREET FIGHTER R.B.O.F. £. 159.000 • TEKKEN £. 169.000 • TWIN BEE DELUXE £. 169.000 • VIRTUA TENNIS £. 169.000 • THUNDER STORM £. 179.000 • ZEITGEST £. 169.000 • ZEO DIVIDE £. 169.000 • WINNING ELEVEN £. 159.000

È DISPONIBILE LA VERSIONE PLAY STATION + GAMES E ACCESSORI USA AD UN PREZZO INCREDIBILE!!!

È DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

PERMUTIAMO IL TUO USATO

Per i tuoi ordini telefona

MORGANA

VIA DALMAZIA, 424

Tel. (0573) 903277

Fax (0573) 903955

SATURN EURO + VIRTUA FIGHTER £. 990.000 • ARCADE RACER £. 149.000 • JOI PAD £. 59.000 • MEMORY CARD £. 99.000 • UNIVERSAL ADAPTOR £. 89.000 • SIX PLAYER ADAPTOR £. 89.000 • VIRTUA STICK £. 139.000

BUG £. 119.000 • CLOCKWORK KNIGHT £. 119.000 • DAYTONA USA £. 129.000 • DIGITAL PINBALL £. 139.000 • INT. VICTORY GOAL £. 119.000 • MYST £. 139.000 • MORTAL KOMBAT 2 £. 119.000 • NBA JAM T.E. £. 119.000 • PANZER DRAGON £. 139.000 • PEBBLE BEACH GOLF £. 139.000 • ROBOTICA TELEFONA • STREET FIGHTER THE MOVIE £. 119.000 • VITUAL HYDLIDE £. 139.000

SATURN JAP + VIRTUA FIGHTER REMIX £. 899.000 • ARCADE RACER £. 149.000 • JOI PAD £. 59.000 • MEMORY CARD £. 99.000 • VIRTUA STICK £. 149.000

ASTAL £. 119.000 • BATTLE MONSTER £. 139.000 • BLUE SEED £. 139.000 • CLOCKWORK KNIGHT 2 £. 99.000 • DAYTONA USA £. 129.000 • GOLDEN AXE THE DUEL £. 139.000 • GRAN CHASER £. 139.000 • METAL FIGHTER £. 149.000 • PANZER DRAGON £. 139.000 • RACE DRIVIN £. 99.000 • RAYER SECTION £. 139.000 • RIGOR SAGA £. 139.000 • PRETTY FIGHTER X £. 149.000 • SHINOBI DEN £. 119.000 • SLAM DUNK £. 139.000 • STEAMGEAR MASH £. 149.000 • STREET FIGHTER R.B.O.F. £. 129.000 • VIRTUA FIGHTER REMIX £. 79.000 • VIRTUA VOLLEYBALL £. 149.000 • WING ARMS £. 139.000

È DISPONIBILE LA VERSIONE USA
DEL SATURN CON GAMES E ACCESSORI
AD UN PREZZO INCREDIBILE!!!

È DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

PERMUTIAMO IL TUO USATO

Per i tuoi ordini telefona

MORGANA
VIA DALMAZIA, 424
Tel. (0573) 903277
Fax (0573) 903955

92

LIVELLI	68 + LIV. SEGRETI
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3
GIOCATORI	1

RAYMAN

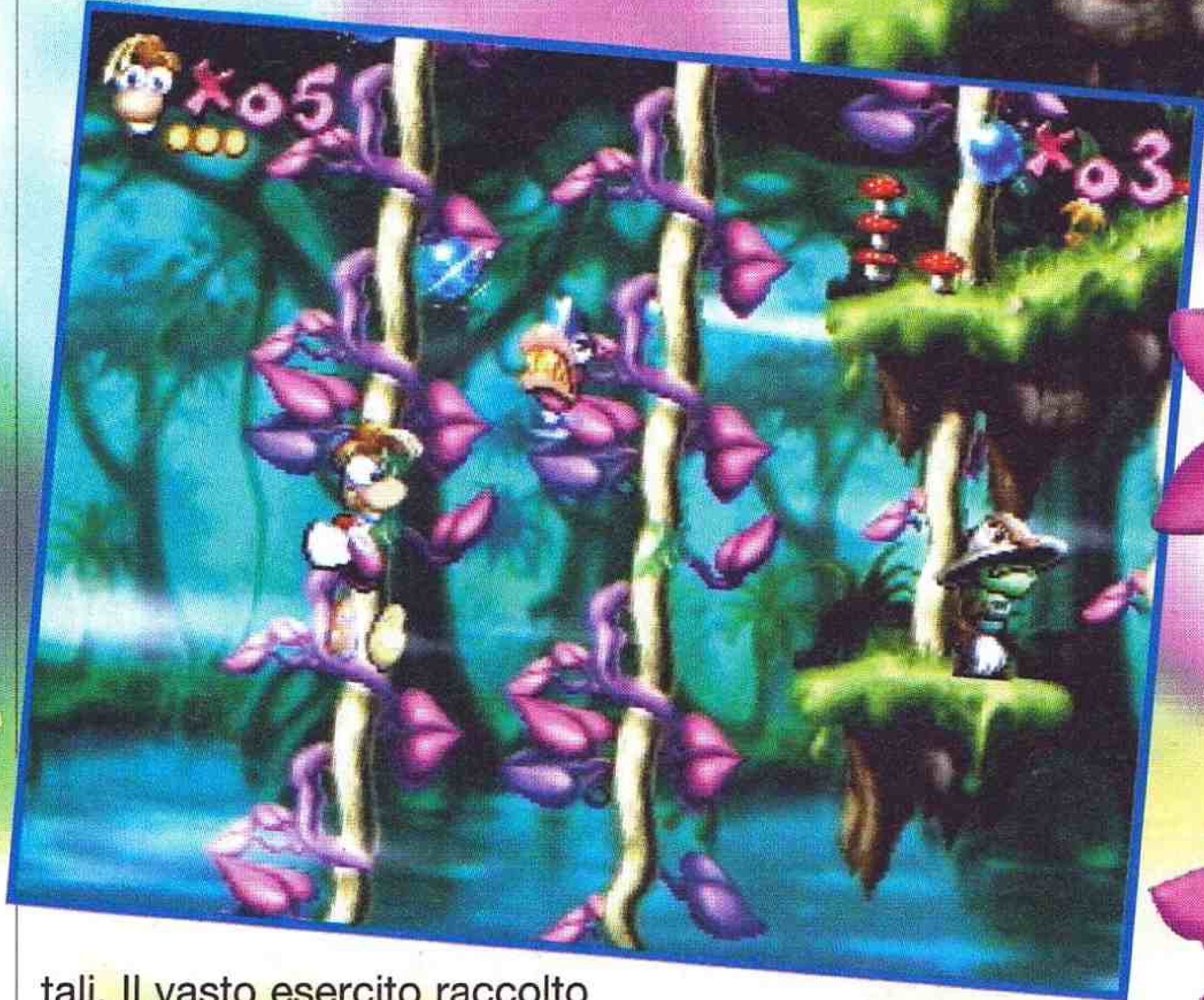
Avete presente Alex, il nostro baldo caporedattore? Bene, dovete sapere che su di lui si narrano delle strane storie...

Una di queste, forse la più famosa, lo vuole pelosissimo. Pochi però sanno il perché di questa sua esuberante villosità.
Tanto tempo fa, e stiamo parlando di diversi secoli, Alex viveva felice nella sua piccola casa di Frombolandia, un monolocale con tutti i comfort ricavato all'interno di un fungo particolarmente sviluppato. Come probabilmente avrete intuito, Alex era molto diverso a quei tempi: era bassino (poco più alto di una mela), rotondeggiante, sfornito di braccia e gambe benché felice possessore di due mani e due piedi, educato, lucido e liscio. Queste due ultime peculiarità gli avevano permesso di trovarsi un lavoro che gli garantiva un certo prestigio. Gli amici lo chiamavano Rayman, e non perché il suo buffo ciuffo biondo ricordasse un raggio di sole, bensì perché lavorava come raggio del cerchione metallizzato anteriore destro (era bassino, ricordate?) del Bigfoot di proprietà del grande Protone, il depositario del sapere di Frombolandia (e quindi un pezzo grosso). La sua vita scorreva felice. Il Grande Protone aveva di rado bisogno del suo Big Foot e Rayman amava collezionare le lattine d'olio che per qualche strano motivo i meccanici gli elargivano ogni mille chilometri.
Un triste giorno, però, Mr. Dark (un extrafromboliano che decise d'invadere il regno di Ale... Ehm, Rayman) rapisce il Grande Protone (d'ora in poi GP) elargen-

do nel frattempo la giusta quantità di mazzate alla fata Betilla (che con un nome simile non meritava nulla di meno). La sparizione del GP sconvolse Frombolandia. Gli scagnozzi di Mr. Dark si disseminarono ovunque e presero il controllo di tutto il regno. Nel frattempo il male iniziava a corrompere gli stessi fromboliani che persero tutte le buone intenzioni che li avevano animati fino ad allora e si trasformarono tutti in Hooligan convinti. Betilla decise di organizzare la resistenza e, cambiato il proprio nome in Innominata, reclutò i pochi fromboliani ancora pienamente in possesso delle capacità mentali. Il vasto esercito raccolto contava ben un elemento (Rayman) e l'Innominata lo lanciò alla riscossa contro il malvagio. Dopo poco meno di due minuti, la fata si vide costretta a intervenire perché l'unico fromboliano ancora in pieno possesso delle sue capacità mentali non ricordava neanche come tirare un pugno agli avversari. Ma da quel momento in poi le cose migliorarono e Alex (cazzotto dopo cazzotto, incantesimo dopo incantesimo) riuscì a debellare le forze del male riportando a casa il GP (un po' come fa Damon Hill in F1). I festeggiamenti furono enormi e il Grande Protone decise di elargire una ricompensa al coraggioso (o forse solo stupido a causa dell'influsso malefico) Rayman.

Alex chiese di cambiare lavoro e Betilla (che riprese il proprio nome) lo accontentò facendolo crescere a dismisura, diventare peloso e mettendolo a lavorare come foresta sui monti di Frombolandia. Alex prestò servizio, felice, per oltre due secoli, poi scese dai monti e divenne il caporedattore di ConsoleMania.

Il gioco che recensiamo in queste pagine è, per l'appunto, una rievocazione della vicenda appena narrata. Il tutto è diventato un platform game dall'indubbia qualità. Rayman deve saltare, scivolare, arrampicarsi, menare gli avversari, ma deve farlo in maniera diversa dalla valanga di platform che si sono visti in giro fino a oggi. Innanzitutto, la riuscita della missione è strettamente collegata alla liberazione di tutti i fromboliani che sono stati presi in ostaggio da Mr. Dark e raccolti in alcune gabbie che si trovano disseminate per i sei mondi che costituiscono il gioco (per un totale di ben 68 livelli). In seconda istanza, non tutte le gabbie sono raggiungibili la prima volta che entrate in un livello. A mano a mano che procede, infatti, Rayman acquista abilità nuove quali quella che gli permette di arrampicarsi o di diventare piccolissimo e che lo costringeranno a tornare nei livelli già visitati per liberare i fromboliani ancora prigionieri di quelle gabbie prima irraggiungibili. Inoltre, finalmente, è terminata l'era in cui tutti gli avversari che si incontravano nei platform game erano disposti a farsi mettere i piedi in testa. Per una volta, infatti, non potrete uccidere le altre creature saltando loro in testa, ma dovrete ricorrere a "semplici" cazzottoni bene assestati (Nico consiglia "dietro le orecchie") o a prugne tanto grosse da sembrare delle melan-



zane. Proprio le prugne appena citate rivestono un ruolo importante ai fini della struttura di gioco. Queste, infatti, hanno la peculiarità di rimbalzare come dei palloni e possono essere utilizzate per rendere inoffensivi la maggior parte dei nemici oppure come base per raggiungere punti altrimenti fuori dalla portata dei seppur notevoli balzi di Rayman (galleggiano pure, quindi sono ottime per attraversare laghi e affini). Tecnicamente, questo gioco sfrutta molto bene tutte quelle caratteristiche della Playstation che non richiedono la presenza di poligoni. Lo scrolling è molto fluido e gli oggetti presenti su schermo sono sempre tanti. La grafica in genere è molto ben fatta, con una varietà d'avversari e di animazioni notevole. Del resto, Rayman utilizza la tecnica delle animazioni modulari, ovvero delle animazioni realizzate con personaggi composti da più sezioni distinte (solitamente pseudo-sferiche) che possono muoversi in maniera indipendente tra loro, al contrario di quello che accade per le normali animazioni. Anche il sonoro compie la propria parte più che dignitosamente. Le colonne sonore vengono suonate direttamente da tracce su CD e gli effetti sonori sono molti e tutti ben fatti. Insomma, i due anni di sviluppo richiesti da questo gioco sono stati ben spesi. La giocabilità è sicuramente il punto di forza di Rayman. La simpatia dei personaggi predispone il giocatore in maniera positiva nei confronti del gioco, e lo stesso non delude alcuna delle aspettative. Ci sono un sacco di elementi del fondale con cui è possibile interagire (pertiche, fiori oscillanti, piattaforme che cascano, prugne o melanzane multifunzione) ed è addirittura possibile incontrare altri esseri con cui allearsi (quali la pornozanzara di uno dei livelli del primo mondo). I livelli bonus sono molti e alcuni sono molto ben nascosti. A tutti, per quello che sono riuscito a scoprire, è possibile accedere tramite l'aiuto di un mago il quale vi spedirà a caccia di bonus in cambio di un certo numero di sfere colorate (che potrebbe anche raccogliere da solo dal momento che tutti i livelli ne sono zeppi).

Insomma, il primo gioco europeo per la Playstation è decisamente un bel gioco. E' anche vero che di platform game ce ne sono decisamente pochi, ma se si mantengono su questo livello non avremo di che lamentarci.

Giancarlo JH Calzetta

ALEX Devo ammettere che la prima volta che ho visto Rayman - su Jaguar, se non sbaglio - non sono rimasto entusiasta. Evidentemente lo stress di Las Vegas - casinò, vincite, perdite, party, la solita roba - deve aver appannato il mio giudizio, fatto sta che lo ricordavo piuttosto differente.
Infatti la versione PSX mi ha spiazzato, mostrandomi un platform divertente, colorato, ben realizzato sia graficamente - nonostante la forma del personaggio sia un po' opinabile - che dal punto di vista del sonoro e molto accattivante. La giocabilità sembra adeguatamente bilanciata dalla difficoltà (forse un pelino alta, ma ben venga), per cui non ci sono riserve di sorta...

PLAYSTATION	
GRAFICA + Grande per definizione, simpatia... + ... e animazione.	94
SONORO + Le tracce da CD sono notevoli + E gli effetti sonori non sono niente male	90
GIOCABILITA' + Facile imparare a controllare Rayman + Divertente portarlo in giro per il gioco	90
LONGEVITA' + Il gioco è decisamente lungo + Potete o salvare le posizioni o usare le password	90
UBI SOFT	92

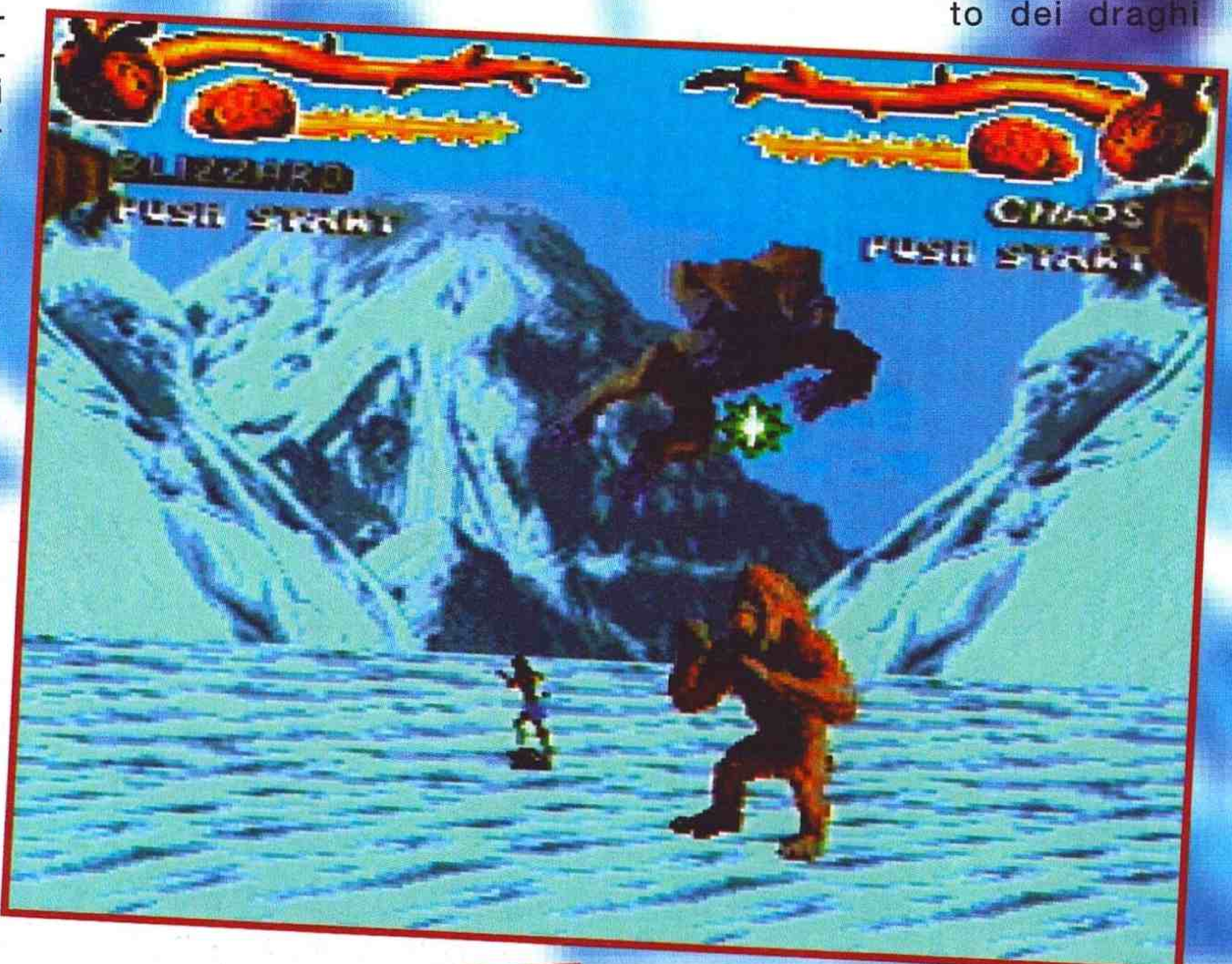
PRIMAL RAGE

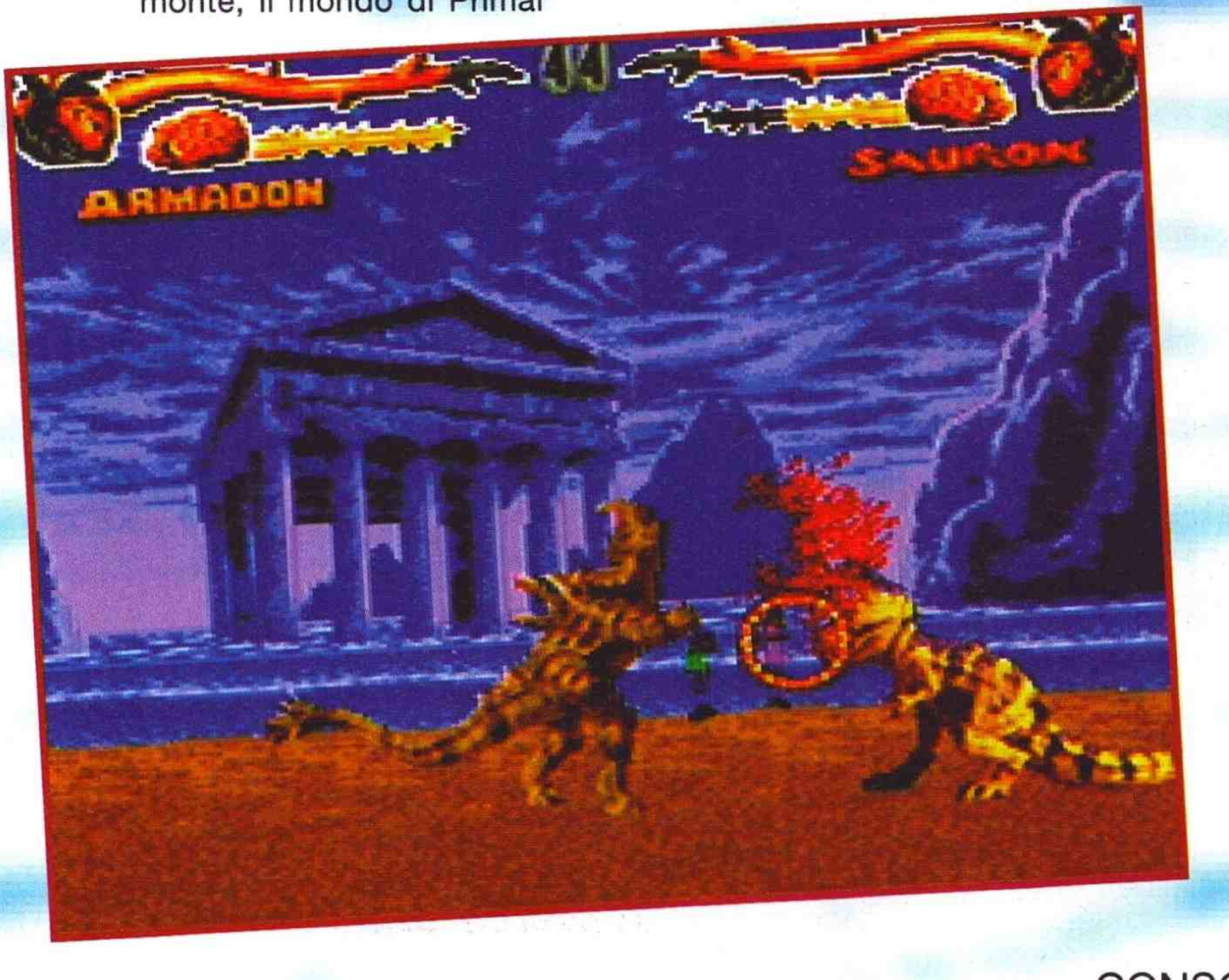
86

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	16

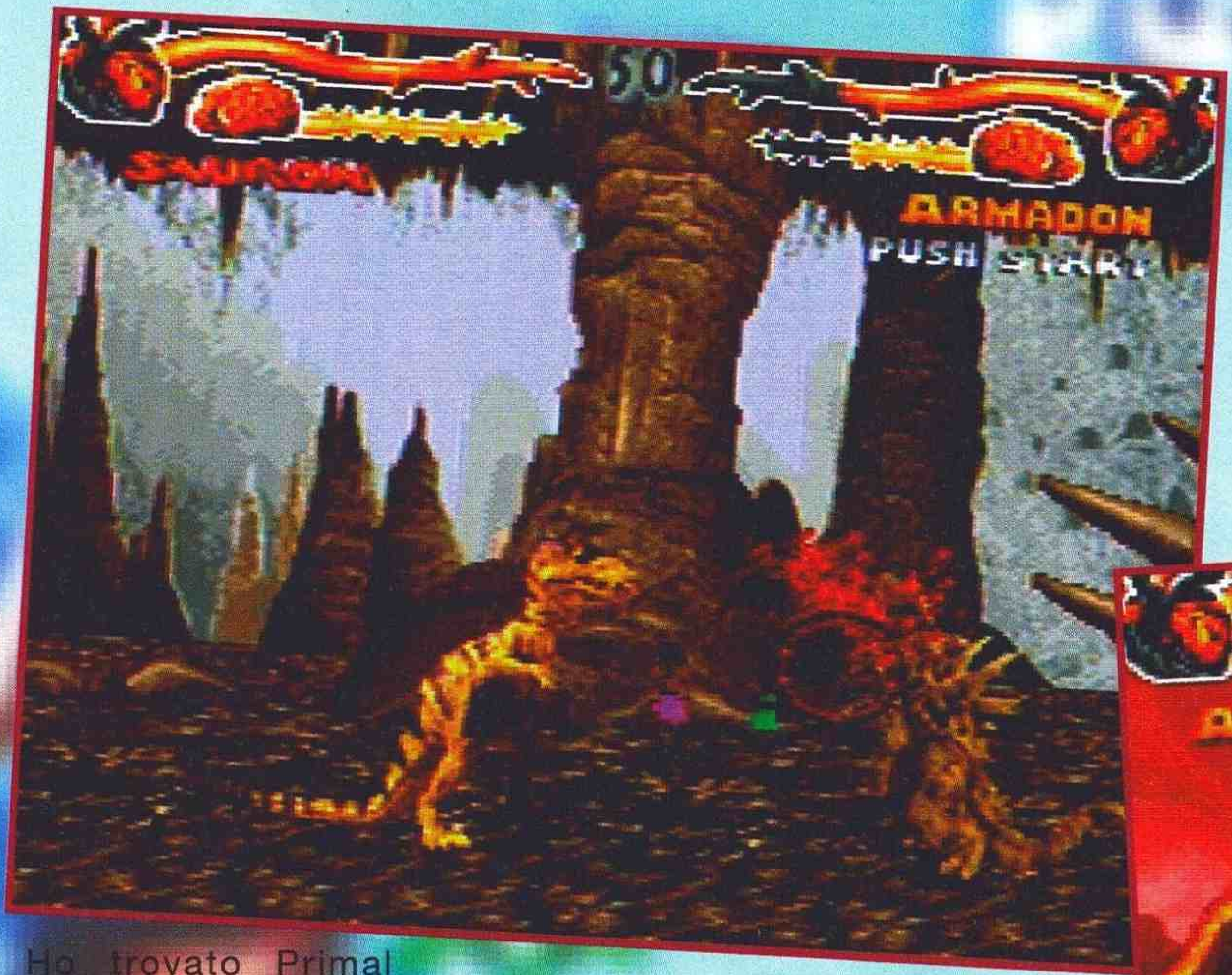
Avete presente un picchiaduro alla Mortal Kombat (con schizzi di sangue e tanta cattiveria) ispirato ai grandi dominatori della Terra (quelli, per intenderci, di Jurassic Park)? Bene; questo, in sostanza, è Primal Rage.

Magari ne avrete sentito già parlare sull'anteprima di qualche numero fa, oppure avrete avuto occasione di giocarlo in versione coin-op; Primal Rage è uno degli ultimi picchiaduro usciti sulla scena videoludica, che si distingue dal solito beat 'em up sulla falsariga streetfighteriana per avere come protagonisti, anziché i tipici lottatori specializzati in tutte le arti marziali possibili e immaginabili, dei mostruosi (ed è proprio il caso di dirlo!) creaturoni di un fantomatico periodo preistorico. "Fantomatico" perché sappiamo bene che, nell'era dei dinosauri, l'uomo non aveva ancora fatto la sua comparsa in quanto tale, mentre in Primal Rage vedrete parecchi rappresentanti della nostra simpatica razza adorare i mostracci in questione come fossero degli dei, e vi saranno persino dei livelli bonus in cui lo scopo del mostrone che manovrerete sarà proprio quello di farsi una scorpacciata più copiosa possibile dei malcapitati adoratori umani.
In ogni caso, per tornare a monte, il mondo di Primal Rage è quello di un pianeta parzialmente sommerso: i lembi di terra emersi sono in tutto sette, e sono dominati da altrettante creature che sarà vostro compito affrontare e sconfiggere in uno scontro all'ultimo sangue. Potrete selezionare uno tra i sette mostri del gioco: Sauron, un simil-tirannosauro con un urlo sonico; Diablo, esattamente uguale a Sauron, ma di colore rossiccio e capace di lanciare potenti fiammate; Talon, un simil-velociraptor, caratterizzato dall'essere più piccolo rispetto agli altri mostri del gioco, ma più veloce e non meno letale degli altri; Vertigo, l'antenato dei draghi





medievali, con morso e coda velenosi; Chaos, l'antenato dello Yeti, brutto, cattivo e molto simile a uno scimmione; Blizzard, praticamente uguale a Chaos, ma con poteri diversi; Armadon, un mostrone grosso, lento e ricoperto di pericolose punte acuminate.
Riguardo ai dettagli grafici e sonori del gioco, ci sono indubbiamente da encomiare gli sfondi in cui sono ambientati i combattimenti, alcuni davvero belli per i colori, e tutti dotati di parallasse infinito sul pavimento (alla Street Fighter II, per intenderci). Molto appropriati risultano anche gli effetti sonori, soprattutto i versi dei vari mostri, gutturali e striduli al punto giusto (in fondo, come si fa a sapere qual è il verso più appropriato da mettere in bocca a un animale estinto, se non persino mai esistito?).



Ho trovato Primal Rage abbastanza divertente, soprattutto nelle prime tre o quattro partite (il tempo giusto per cominciare ad acchiapparci coi lottatori, insomma). Poi, inevitabilmente, esaurita la novità di manovrare creature orripilanti, come molto spesso accade nei giochi di questo genere, si sono imposte all'attenzione le note dolenti.
Vediamole insieme.
Allora, in realtà i mostri del gioco sono cinque (dato che Diablo assomiglia a Sauron e Blizzard a Chaos), quindi la varietà non è un punto di forza di Primal Rage; anzi, con tutti i picchiaduro che ci sono in giro al momento, solo sette lottatori selezionabili portano Primal Rage al di sotto della media del beat 'em up standard. Certo, di contro si può dire che un picchiaduro con ben sedici (e dico SEDICI) livelli di difficoltà non sia all'ordine del giorno, ma resta il fatto che non sono di sicuro i numerosi livelli di difficoltà a poter sopperire a una carenza come quella sopraccitata.
Come tutti i picchiaduro con personaggi digitalizzati o renderizzati, poi, il numero dei frame di animazione per sprite non è elevatissimo; a mio avviso sarebbe quasi meglio programmare beat 'em up più fluidi anche se dotati di personaggi con un minor numero di colori o dettaglio.
Bisogna in ogni caso considerare come Primal Rage sia innanzitutto una conversione da coin-op, e quindi non un gioco pensato in esclusiva per le caratteristiche e l'hardware del sedici bit Nintendo. E' quindi ovvio che questo prodotto della Time Warner Interactive sia particolarmente indirizzato ai fanatici della versione da bar che non possono fare a meno di considerare un sicuro affare lo spendere un po' (un bel po') di dindini per avere a casa propria il loro picchiaduro preferito. Per tutti gli altri videomaniaci, Primal Rage è un beat 'em up carino, che, a parte la natura dei suoi protagonisti, finisce annegato nella massa dei prodotti di questo tipo disponibili per il gioiellino grigio di mamma Nintendo.
Non ci resta che sperare in un Primal Rage 2, magari con un maggior numero di mostroni selezionabili (dodici, tanto per fare un esempio), così da poter essere un degno rivale di Mortal Kombat e affini.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

MA

Prendete un paio di gorilloni e qualche lucertolone, metteteli in condizione di prendersi a pugni e di gridare i corrispettivi animaleschi di "oriuchen" e "attatatsuruchen" (o quello che è) e avrete Primal Rage, un gioco composto al 10% di sostanza e all'80% di pubblicità (quel che rimane va per la confezione). La versione per Megadrive è leggermente più sopportabile di quella per SNES, grazie a una maggiore pulizia grafica (o almeno questo è quello che penso io) anche se si risente del minor numero di tasti sui pad "normali". Tecnicamente è realizzato in maniera discreta, e magari potrà piacere a chi colleziona tutti i picchiaduro esistenti sul mercato, ma fosse per me...

MEGADRIVE	
GRAFICA + molto belli i fondali - pochi frame di animazion	90
SONORO + appropriati i versacci dei mostrilli	90
GIOCABILITÀ + tutta l'immediatezza di un picchiaduro	90
LONGEVITÀ + sedici livelli di difficoltà - pochi i mostri selezionabili	84
TIME WARNER INT.	86

SUPER NES	
GRAFICA + molto belli i fondali - pochi frame di animazion	90
SONORO + appropriati i versacci dei mostrilli	90
GIOCABILITÀ + tutta l'immediatezza di un picchiaduro	90
LONGEVITÀ + sedici livelli di difficoltà - pochi i mostri selezionabili	84
TIME WARNER INT.	86

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

ESTOTE PARATI

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES

CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME	.915000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	.129000
CONSOLE GAMEBOY COLORATO / TRASP.	.99000
CONSOLE GAMEGEAR	.195000
CONSOLE JAGUAR	.530000
CONSOLE MEGA CD 2 + ROAD AVENGER	.390000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 2 JOYPADS	.199000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME	.899000
CONSOLE SATURN (EURO)	.985000
CONSOLE SATURN (EURO) + VIRTUAL FIGHTER	.1085000
CONSOLE SATURN (JAP) + DAYTONA	.1130000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	.399000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	.199000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO)	.750000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP)	.1190000
CONSOLE SUPER NES (USA)	.235000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL	.215000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL + SFII TURBO	.235000

ACCESSORI

JOYPAD 3DO	.99000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO	.119000
PISTOLA 3DO	.159000
JOYSTICK FLIGHSTICK PRO 3DO	.189000
JOYPAD JAGUAR	.55000
JOYSTICK NEO GEO CD	.150000
ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN	.99000
JOYPAD SATURN	.79000
MEMORY CARD SATURN	.99000
JOYSTICK SATURN	.115000
VOLANTE ARCADE RACER SATURN	.199000
JOYSTICK PLAYSTATION	.219000
JOYPAD PLAYSTATION	.119000
MEMORY CARD PLAYSTATION	.99000
JOYPAD NAMCO PLAYSTATION	.199000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	.35000
SUPERNINTENDO JOYPAD	.39000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE	.79000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO	.65000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1	.35000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT	.39000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT	.35000
JOYSTICK MEGADRIVE FIGHTER-1	.45000
JOYSTICK SUPERNINTENDO SUPER-1	.45000

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

I GIOCHI PIÙ BELLI DEL MONDO
Wargames
Giochi di Ruolo e Miniature
Magic e altri Giochi di Carte
NUOVO NEGOZIO!
La Terra dei Sogni
AVALON
NEGOZI
AVALON MILANO
Via Settembrini 20
(02/29400410)
AVALON BOLOGNA
Via G. Petroni 6
(051/234459)
AVALON TORINO
Via Magenta 0
(011/5617252)
Fumetti
NEI NEGOZI PIÙ BELLI DEL MONDO
Modellismo
Giochi di Simulazione
ENTRA NEL REGNO DELLA FANTASIA, BUSSA ALLE PORTE DI AVALON.
Art GSG Ravenna (0544/590255)

16 BIT

SUPER NINTENDO + GAME £. 219.000

BATMAN FOREVER £. 149.000

CASTELVANIA VAMPIRE KISS £. 149.000 • CHRONO TRIGGHER £. 159.000 • DOOM £. 159.000 • **KILLER INSTINCT £. 169.000** • PRIMAL RAGE £. 149.000 • SUPER TURRICAN 2 £. 129.000 • THEME PARK £. 149.000 •

MEGADRIVE + GAME TELEFONA • BATMAN FOREVER £. 129.000 • FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95 £. 79.000 • MICROMACHINE 96 £. 119.000 • PETE SAMPRAS 96 £. 119.000 • PRIMAL RAGE £. 129.000

Per i titoli non in listino telefona allo

0573/903277

oppure via fax allo

0573/903955

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

MORGANA
VIA DALMAZIA, 424
Tel. (0573) 903277
Fax (0573) 903955

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	3

SUPER TURRICAN 2

Era ora! Dopo mesi di attese e rinvii, il gioco più atteso (da me) di questi ultimi anni è diventato realtà. La domanda è: stiamo giocando a Turrican o cosa?

Alla risposta provvederemo dopo, per adesso limitiamoci a parlare del gioco, che a questo punto diventa ufficialmente il nono titolo dedicato all'eroe in tuta metallica (contando i tre per Amiga, i due per SuperNES e Megadrive, quello per NES a 8Bit e addirittura rimembro una versione dedicata al piccolo Gameboy).
Come al solito non posso esimermi dall'illuminarvi con il mio genio (sono modesto, lo so), quindi v'illustrerò con somma gloria le vicissitudini del nostro Tamarrican, nel corso dei secoli. Tutto prese vita in un'austera località della Germania, più precisamente a Vattelapesca, luogo rinomato per la presenza di una nuova e già strafamosa software house (per i tempi, oggi vaga nella nebbia), la mitica Rainbow Arts.
Gli "artisti dell'arcobaleno" era un gruppo di programmatori, grafici e (soprattutto, aggiungerei) musicisti, decisi più che mai a realizzare una serie di giochi in grado di sterminare l'agguerrita concorrenza. Ovviamente stiamo parlando di un periodo storico ben remoto, decisamente distante dalle incredibili console a 32Bit dell'ultima generazione (PlayStation e Saturn tanto per essere chiari), quando ancora gli otto bit rappresentavano la stragrande fetta di mercato e i computer a 16 come l'Amiga e l'Atari ST stavano facendo la loro timida comparsa, suscitando non poca meraviglia nei possessori di C=64

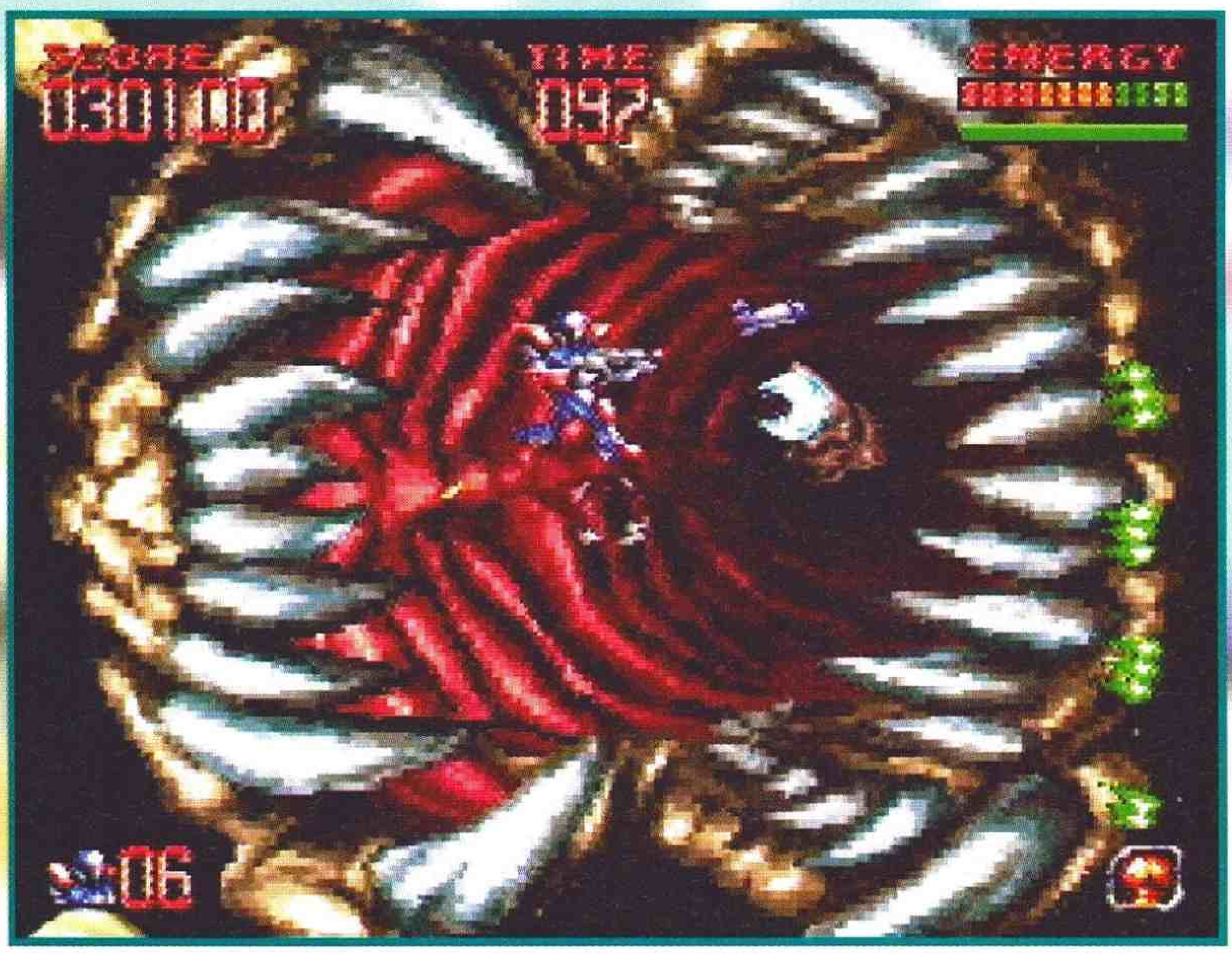
come il sottoscritto.
Ma a tirarci su il morale ci pensò ben più di una volta proprio la Rainbow Arts, prima con la pubblicazione di un grandissimo clone di Super Mario, Giana Sisters (un copia così ben riuscita che scatenò le ire della Nintendo, che a suon di avvocati la fece ritirare dal mercato. Purtroppo - o per fortuna - era già troppo tardi), poi con la realizzazione di un capolavoro fatto shoot 'em up, Katakis, anche questo causa di non pochi grattacapi legali, dovuti a un nutrito numero di punti in comune con il famosissimo R-Type. Alla fine, per evitare di pagare chissà quali penali, la Rainbow Arts si accordò per convertire il suddetto spara-e-fuggi sotto etichetta Activision, detentrice dei diritti del coin-op originale.
La versione C=64 in particolare fece gridare al miracolo tutte le riviste del settore... bug a parte, dato che s'impiantava due volte su tre. Che l'abbiano fatto a bella posta? Fatto sta che rispetto al coin-op le differenze risultavano minime, soprattutto tenendo conto di tutti i limiti del C=64, che comunque ha sempre dimostrato una versatilità fuori dal comune

(mi rendo conto di stare diventando patetico, ma sapete, la nostalgia dei bei tempi andati...).
E dopo tutti questi capolavoroni cosa poteva arrivare se non lui, il mito, la creazione perfetta, IL gioco (alla faccia dell'originalità, ho scritto le stesse cose anche per Micromachines '96!), Turrican! Inutile sottolineare che il titolo in questione non solo portava il macinino a otto bit di casa Commodore (quando si chiamava ancora così e incassava miliardi a palate) a un livello superiore, ma gli permetteva di dimostrare al mondo intero che non c'era console a otto bit in grado di tenergli testa (e la conversione su NES l'ha abbondantemente dimostrato).

Tutto era perfetto, dai livelli, disegnati in maniera eccelsa, alla potente colonna sonora iniziale, fuori da ogni parametro. La grafica non poteva che stupire, con decine se non centinaia di dettagli, per non parlare della sezione con il jetpack, accompagnata da diversi strati di parallasse.
E poi le armi, i nemici, i mostri di fine livello che in realtà saltavano fuori anche a metà se non direttamente all'inizio, rivoluzionando cliché storici del mondo dei videogiochi. Il gioco venne fuori così bene che nemmeno la versione Amiga riuscì a tenergli testa, almeno fino all'introduzione del seguito, ancora più bello e ancora più vasto.
La conversione questa volta venne infatti affidata a un team relativamente sconosciuto, i Factor 5, i quali riuscirono a realizzare lo splendido Turrican 2, che non solo sfruttava per benino le potenzialità della macchina, ma si faceva sentire non poco per la sua eccezionale musica, probabilmente la più bella che sia mai stata composta per un videogioco.
L'autore, il mai troppo lodato Chris Huelsbeck, compose tutta una serie di pezzi assolutamente fantastici (come dimenticare la bellissima colonna sonora che chiudeva il gioco?) e orecchiabilissimi, tanto che sono piaciuti (cosa davvero più unica che rara) anche a parenti e amici a cui non poteva fregare di meno dei videogiochi.
E poi? Il nulla amici, dopo quest'ennesimo successo per la Rainbow Arts iniziò un rapido quanto imprevisto declino e ben presto il più volte annunciato Turry 3 divenne un'utopia. Nel frattempo anche le console si bearono delle gesta del nostro eroe, così dopo Mega

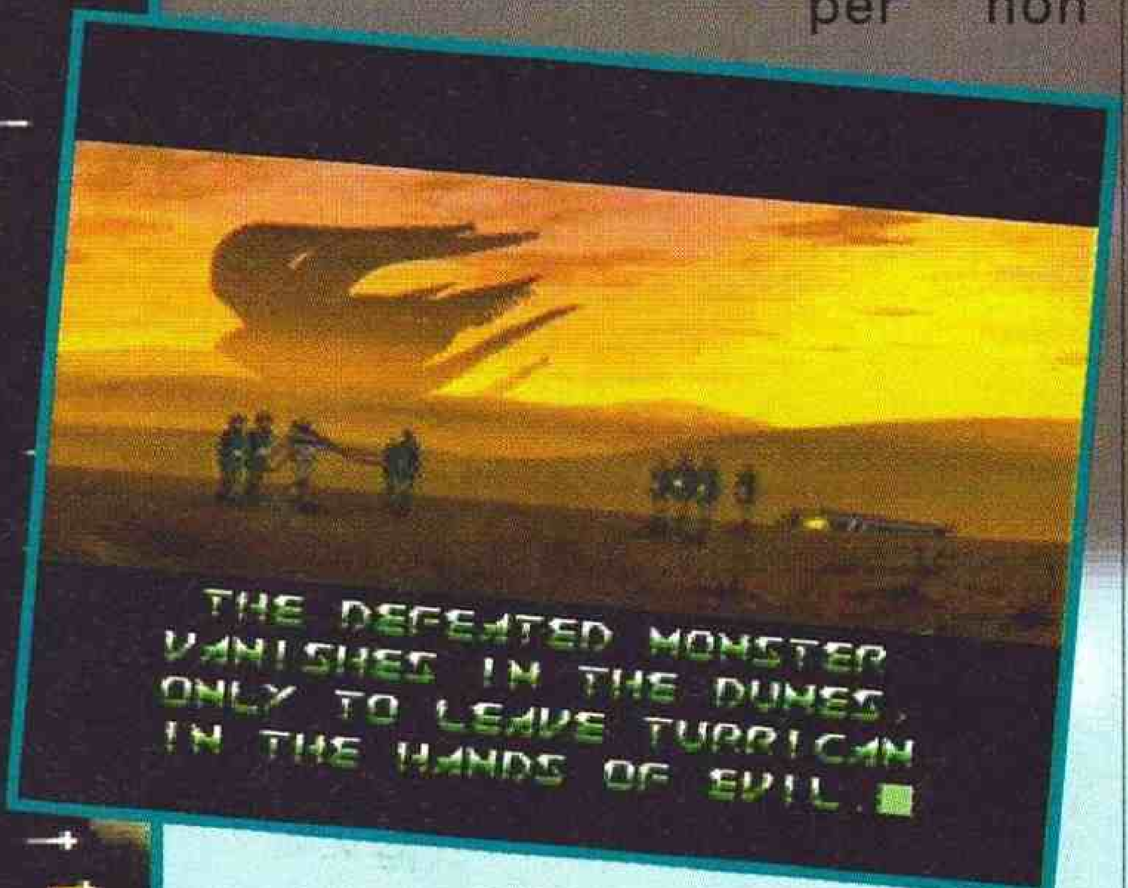
Turrican e il tie-in (vecchio termine per indicare la conversione in videogioco di un prodotto cinematografico) dei Nuovi Eroi (sinceramente non mi ricordo il titolo originale inglese, semmai ci penserà Alex. Comunque c'era anche Van Damme - Universal Soldier NdAlex), arrivò Super Turrican, finalmente un prodotto originale e

diverso dai precedenti.
Forse un po' troppo diverso, Turrican infatti stava diventando sempre più arcade e sempre meno platform, ipotesi che divenne realtà quando da lì a poco uscì finalmente il terzo capitolo della saga per Amiga, che riprendeva alcuni elementi della versione SuperNES. Un buon gioco, ma qualitativamente ben lontano dai primi due capitoli. Ancora qualche mese ed ecco uscire Mega Turrican 2, alias Turrican 3, alias (ma non del tutto) Super Turrican. Un bel casino, non credete?
Arriviamo così ai giorni nostri con il lungamente atteso Super Turrican 2, le cui prime immagini risalgono ancora a un videotape di quasi tre anni fa, che promettevano come imminenti il rilascio del gioco, tra l'altro sotto una diversa etichetta (mi sembra fosse la Seta, ma non ci giurerei).



La trama è la solita: The Machine, sconfitto più volte nei precedenti episodi, è tornato e questa volta è veramente incavolato nero (e quando mai?). La sua presenza, immediatamente intercettata dai soliti marine spaziali, non viene accolta con gran simpatia, tanto che la Freedom Force (un gruppo di pacifisti esaltati) decide di partire subito all'attacco, non prima però d'avere indossato le armature potenziate Mod. Turrican. CASUALMENTE un buco nero inghiotte tutta la squadre e l'unico sopravvissuto indovinate un po' chi è? Esatto, VOI!

Il gioco in se stesso è un platform piuttosto vario, tutt'altro che monotono, questo grazie a tutta una serie di sequenze che impongono di adottare volta per volta diversi stili di gioco. Tanto per capirci meglio, vi potrà capitare di dover combattere appesi con il vostro braccio bionico a una specie di aereo in volo (sospesi per aria), oppure di scappare lungo un livello che si sta lentamente riempiendo di un misterioso gas velenoso (TKGS docet NdAlex), per non parlare delle sezione in Mode7, fra le quali vale la pena di citare una folle corsa in moto vista dalle spalle del protagonista.
Purtroppo tutte queste variazioni sul tema, benché ottimamente realizzate, rendono il gioco un po' dispersivo, offuscandone la giocabilità. D'accordo, la varietà è importante, ma sinceramente dubito che dopo averlo finito lo rigiocherete di nuovo, un aspetto che ha sempre contraddistinto la saga di Turrican. Perché diciamocelo chiaramente, se a Turrican togliamo l'elemento esplorativo e il piacere di trovare nuovi bonus e vite aggiuntive nascosti chissà dove, non ne rimane molto.
Super Turrican 2 è tecnicamente favoloso, una gioia per gli occhi, per non



parlare delle orecchie (soprattutto se disponete di un impianto Dolby Surround), dato che la musica è stata composta da Huelsbeck (non eccezionalmente in forma, per essere pignoli), ma pecca un po' in giocabilità. Forse mi aspettavo troppo, forse dopo aver letto le recensioni entusiastiche su molte riviste mi ero fatto chissà quali idee, certo è che quest'ultimo (credo definitivo) gioco su Turrican mi ha lasciato perplesso... un peccato.

Mirko "TMB" Marangon

SUPERNES	
GRAFICA + Tecnicamente impeccabile + Ottima sotto tutti gli aspetti	94
SONORO + Buone musiche ed effetti + In Dolby Surround!	90
GIOCABILITÀ + La varietà non manca - Talvolta frustrante	87
LONGEVITÀ - Non troppo difficile - Un po' deludente	79
OCEAN	85

90

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	5

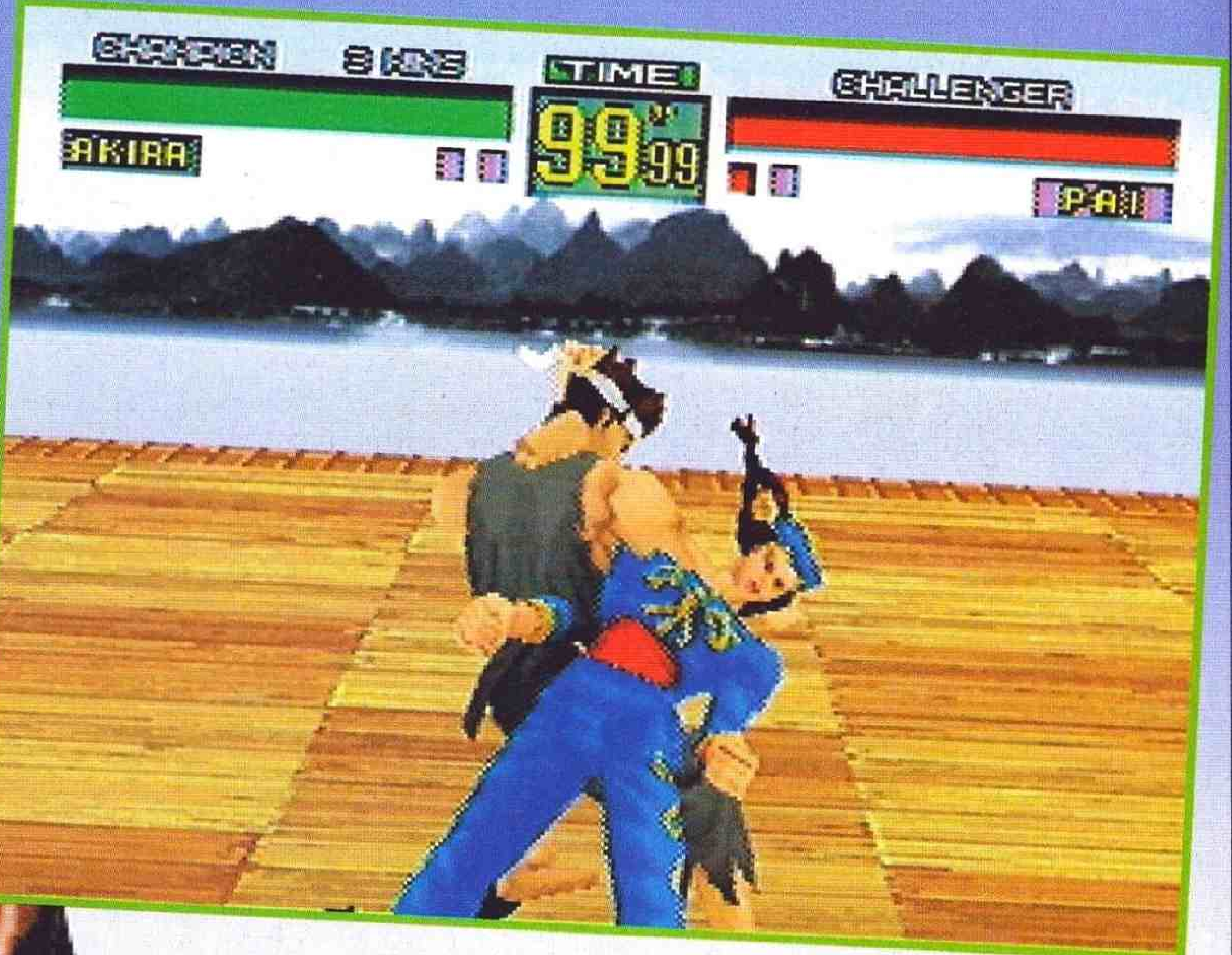
Prendete un picchiaduro spettacolare, giocabilissimo, praticamente unico, la vera "bandiera" di una console, cambiategli la grafica e... beh, nient'altro.

Virtua Fighter Remix

Il Saturn, alla fin fine, ha spopolato grazie a un gioco: Virtua Fighter. Nonostante alcuni parlino di "delusione" per via della realizzazione abbastanza frettolosa, la stragrande maggioranza dei possessori di questa console ha dimostrato di apprezzare il lavoro del famigerato Dipartimento AM2, grazie soprattutto a una giocabilità incredibile e a una velocità davvero notevole (superiore a quella del coin-op). Giusto per dimostrare che cosa può fare il Saturn e per far tacere chi si era lamentato dell'originale, la Sega ha rilasciato una nuova versione di Virtua Fighter, chiamata appunto Virtua Fighter Remix. Che cosa ci sarà mai di nuovo? La grafica, tutto qui. Come potete vedere dalle foto, il gioco ora vanta un aspetto degno della massima considerazione: texture a tutto andare, con un look molto simile a Virtua Fighter 2 (tuttora in fase di programmazione). I vari contendenti hanno quindi una faccia degna di tal nome, una quantità di dettaglio notevole e dispongono di "campi di battaglia" sensibilmente più carini. Ma veniamo al gioco vero e proprio, per chi non lo conoscesse: Virtua Fighter è il primo picchiaduro tridimensionale che sia mai stato programmato (e se mai dovesse saltare fuori qualche titolo antecedente realizzato da qualche casa sconosciuta, potremmo comunque dire che è il più famoso), realizzato totalmente grazie alla grafica poligonale: piuttosto di una piatta scena bidimensionale sulla quale far saltare e picchiare due contendenti, questa volta abbiamo una pedana quadrata sulla quale ci si può muovere più o meno liberamente (gli spostamenti laterali sono un po' "forzati", nel senso che sono possibili solo quan-

do si vola via per l'effetto di qualche calcione). Le mosse a disposizione degli otto personaggi (che in realtà sono nove, ma fa lo stesso) sono tutte più o meno plausibili, il che vuol dire che nessuno qui si teletrasporta, prende fuoco o si produce in una riuscita imitazione di un elicottero (nulla di male, per carità: Street Fighter per sempre). Piuttosto, grande enfasi è posta sulle prese varie, che vanno dal banale sgambetto a una complessa torsione del pollice fino ad arrivare al brutale "tornatene a casa", una specie di remix dei movimenti da compiere per il lancio del martello.
Il succo del gioco è tutto qui: a vostra disposizione ci sono otto lottatori, nell'ordine: Akira, un carroarmato giapponese esperto di kung-fu, Sarah, la donzella con i piedi più grandi del mondo, Jacky, il fratello di Sarah, Lau e Pai, rispettivamente due cinesi padre-e-figlia, Wolf, un wrestler alquanto rissoso, Jeffry, un bestione di colore e Kage, un ninja dalla testa dura. Nel caso riusciste a picchiare senza problemi tutti quanti, avrete la possibilità di confrontarvi con Dural, una tizia che somiglia vagamente al T-1000 e capace di eseguire le mosse di tutti i giocatori (o quasi). A parte questo, non c'è poi molto: grazie alle opzioni potrete aumentare o diminuire il numero di round, il tempo a disposizione, il livello di difficoltà e così via - insomma, il solito. Ma che cosa c'è di nuovo rispetto al "vecchio" Virtua Fighter? Le innovazioni sono pochissime: l'unica definibile come tale è costituita dal restyling grafico, davvero notevole e qualitativamente superiore al coin-op, mentre quella che più ci è piaciuta (o che mi è piaciuta) è costituita... dall'elenco semi-globale delle mosse dei vari personaggi, stampato sul "fondo" della custodia, sotto al CD. A parte questo, VF Remix è esattamente identico al suo predecessore, e questo dovrebbe aiutare a farvi i calcoli: se non avete l'originale, buttatevi a pesce su questo capolavoro (assolutamente imperdibile), altrimenti... beh, che ve ne fate di due giochi uguali?
Nota: i punteggi "intermedi" sono tutti superiori al 90, ma il voto "finale" è pari a 90 - si meriterebbe molto di più, ma è fondamentalmente un gioco vecchio.

MA



ALEX Le semplici migliorie estetiche apportate dalla Sega a Virtua Fighter lasciano intuire grandi cose, e cioè che cosa ci potremo aspettare dal prossimo episodio. nel frattempo, chi dovesse essersi fatto sfuggire la versione originale potrà sempre passare ore e ore a macellare i propri amici con quello che è attualmente considerato uno dei migliori picchiaduro in circolazione. Virtua Fighter è spettacolare, veloce e divertente: e ora che i poligoni non scompaiono più e che hanno un aspetto così curato non lo si può proprio lasciare a languire sullo scaffale di qualche negoziante...

SATURN	
GRAFICA + Texture spettacolari + Veloce!	95
SONORO + Colonne sonore OK + Effetti molto adatti	92
GIOCABILITA' + Veloce e intuitivo	96
LONGEVITA' + In coppia è irresistibile - ...ma è identico al precedente	94
SEGA	90

YOU
videogames
TOO
A TORINO
YOU TOO E'...
PLAYSTATION POINT
Via Rossini 3/e (quasi ang. Vi...o) - 10124 TORINO
3D LEMMINGS - ACE COMBAT - ZEITGEIST
BOXER ROAD - CYBERSLED (EURO) - EXECTOR
DESTRUCTION DERBY (EURO) - RAYMAN
MORTAL KOMBAT III (EURO) - V-TENNIS
STREET FIGHTER THE MOVIE - PHILOSOMA
JUMPING FLASH (EURO)
ESTREME SPORT(USA)
DISCWORLD (EURO)
GROUND STROKE
DRAGONBALL Z
TWIN BEE DELUXE
PRO BASEBALL '95
KILEAK THE BLOOD
HYPER FORMATION SOCCER
KING'S FIELD II - WIZARDRY IV
NBA JAM JAM T.E. (USA) - ZERO DIVIDE
MOBILE SUIT GUNDAM - WINNING ELEVEN
ACCESSORI
JOYPAD 3DO 6 TASTI
JOYPAD PLAYSTATION
JOYPAD SATURN
JOYSTICK PSX E SATURN
MEMORY CARD
LASER GUN 3DO
RACING CONTROLLER
SATURN
RIVISTE GIAPPONESI
e altro ancora...
PERMUTE
VALUTIAMO
IL TUO USATO
E LO PERMUTIAMO
PER UN 32 BIT
SYSTEM
MODIFICHE E
RIPARAZIONI
IN SEDE
ORARIO
10.00 - 12.30
15.30 - 19.30
LUNEDI MATTINA
CHIUSO
VIRTUA FIGHTER REMIX - BREAK THROUGH
CLOCKWORK KNIGHT 2 - WING ARMS
STREET FIGHTER THE MOVIE
AUGUSTA MASTERS GOLF
KING OF BOXING
NBA JAM: T. E.
NHL HOCKEY
SPOT - BUG
SLAM DUNK
X MEN
METAL FIGHTER
RIGLORD SAGA
TWIN BEE DELUXE
SHINING WISDOM
STEAMGEAR SMASH
GOLDEN AXE THE DUEL
KING OF FIGHTER '95
DOUBLE DRAGON
KING OF ATLETE
PALSTAR
GALAXY FIGHT
SAVAGE REIGN
SUPER SIDEKICK III
FINAL ROMENCE II
WORLD HEROES PERFECT
SPACE HULK - DOOM - CREATURE SHOCK
CLAYFIGHTER II
BRAINDEAD 13
BLADEFORCE
D' THE DINNER
11th HOUR - BALLZ
STRIKER - BC RACER
PO ' ED - LEMMINGS CHRONICLES
KILLING TIME - HEART OF DARKNESS
SUPER NES - SUPER FAMICOM
YOSHI'S ISLAND (MARIO V)
KILLER INSTINCT - CHRONO TRIGGER
DOOM- DONKEY KONG COUNTRY II
e molti altri....
NINTENDO VIRTUAL BOY
JACK BROS
RED ALARM - MARIO TENNIS
TELEROBOXER - GALACTIC PINBALL
e molti altri....
OFFERTISSIME !!!
SONY PSX USA - JAP - ITA +GAME + SCART + ADATTATORE 220/110 : TEL.
SEGA SATURN MULTISTANDARD+ GAME + SCART + ADATTATORE 220/110 : TEL.
HAI UN SATURN O UN PSX E VUOI RENDERLO COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI ?
TELEFONA E NE SAPRAI DI PIU'..
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Telefonando subito allo 011 / 889920
Spedizioni Tramite Corriere - Posta

COMPUTERS ODIS s.r.l. VIDEOGAMES

CENTRO ASSISTENZA TECNICA IN SEDE
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

NEO·GEO CD
DISPONIBILITA'
3DO
CONSOLLE - GIOCHI
ATARI JAGUAR

DISPONIBILITA'
VERSIONE ITALIANA
SEGA SATURN
CONSOLLE - GIOCHI
L.999.000

DISPONIBILITA'
VERSIONE ITALIANA
PlayStation
CONSOLLE GIOCHI
L.749.900

ODIS s.r.l. PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 (APPIA NUOVA) 00181 ROMA M linea A TEL. 06/7016436 - 70000000 FAX 06/70303635

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 3 (USA)	129900
ADDAMS FAMILY VAL. (EURO)	129900
AERO THE ACROBAT (EURO)	69900
ALFRED CHICKEN (USA)	89900
ANIMANIACS (USA)+(EURO)	99000
BALLZ 3D (USA)	125000
BASS MASTERS (USA)	149900
BATMAN RETURNS (EURO)	99900
BATTLE TOADS (EURO)	59900
BIOMETAL (EURO)	79900
BLAZING SKIES (EURO)	69900
BONKERS (USA)	109900
BRANDISH (USA)	149900
BRUTAL (EURO)	99900
BUBSY II (USA)	119900
BUBSY (EURO)	79900
CANNONDALE CUP (USA)	139900
CHAMPIONSHIP SOCCER (USA)	149900
CHAVEZ II (USA)	126900
CLAYFIGHTER 2 (EURO)	99900
CLAYMATES (USA)	99900
CLAYMATES (EURO)	129900
CYBERNATOR (USA)	39900

S.NINTENDO GIG (ITA)
L.199.900

DEATH AND R. OF SUPERMAN	99900
DENNIS THE MENACE (USA)	99000
DINO DINI'S SOCCER (EURO)	129900
DIRT RACER (EURO)	159900
DONKEY KONG COUNTRY (EURO)	189900
EARTH BOUND (USA)	159900
EEK THE CAT (EURO)	59900
EEK THE CAT X (USA)	89900
FATAL FURY 2 (USA)	39900
FATAL FURY 2 SPECIAL (JAPAN)	89900
FEVER PITCH SOCCER (EURO)	139900
FINALSET (JAPAN)	79900
FIRESTRIKER	99000
FLASHBACK (EURO)	69900
FULL THROTTLE (USA) & (USA)	99900
GHOUL PATROL (USA)	99900
GP-1 PARTE 2 (USA)	99900
HAMMER LOCK WREST. (USA)	109900
HARDBALL III (USA)	119000
HEBEREKES (EURO)	89000
HURRICANES (USA)	99900
INDY CAR MANSELL (EURO)	99900
INTERNATIONAL SUPERSTAR	129900
ITCHY E SCRATCHY (EURO)	129900
JAMES POND'S (EURO)	59900
JELLY BOY (EURO)	99000
KID KLEETS (USA)	99000
KIDKLOWN IN C.CHASE (EURO)	69900
KIRBY'S DREAM COURSE	109900
LEMMINGS (EURO)	49900
LOONEY TUNES B-BALL (EURO)	149900
LORD OF THE RING (USA)	124900
MAGIC BOY (USA)	99000
MAGIC SWORD (EURO)	59900
MARIO KART (USA)	129900
MICKEY'S ULTIMATE (USA)	49900
MICROMACHINES X (EURO)	139900
MIGHTY MAX (EURO)	119900
MORTAL KOMBAT (EURO)	49900
MR NUTS (EURO)	69900
NATSUME (JAPAN)	99900
NBA LIVE 95 (EURO)	149900
NEW HORIZONS	99000
NFL QUART..CLUB (EURO)	149000
NFL QUARTERBACK (USA)	149900
NICKELODEON GUTS (USA)	130000
OGRE BATTLE (EURO)	179900
OPERATION STARFISH	129900
PACMAN 2 (USA)	59900
PARODIUS (EURO)	59900
PLOK (EURO)	69900
POP'N TWIN BEE 1 (EURO)	79900
POP'N TWIN BEE 2 (EURO)	89900
POWER RANGERS 2 MOVIE	149900
PRINCE OF PERSIA (EURO)	59900
PRO SOCCER (JAPAN)	39900
PUTTY SQUAD (EURO)	125000
RADICAL REX (USA)	99000
RAPJAM VOL ONE (USA)	119900
RETURN OF THE JEDI (USA)	79900
REX RONAN (USA)	89000
RISE OF THE ROBOTS (EURO)	69900
ROCKO'S (USA)	99900
SEA QUEST DSV (EURO)	59900
SECRET OF MANA (USA)	99900
SHAQ-FU (USA) & (EURO)	99000
SHIEN'S REVENGE (USA)	135000
SIDE POCKET (USA)	109900
SMASH TENNIS (EURO)	69900
SOCCER KID X (EURO)	99900
SPECTRE (USA)	99900
SPEED RACER (USA)	115000
SPIDER-MAN (USA) & (EURO)	129900
SPIKE MCFANG (USA)	99900
STARGATE (EURO)	129900
STARWING (EURO)	59900
STERLIN SHARP 2..(USA)	159900
STONE PROTECTORS (USA)	119000
STREET FIGHTER II (EURO)	19900
STREET HOCKEY 95 (USA)	129900
SUPER BOMBERMAN 2	79900
SUPER BRAWL WREST. (USA)	129900
SUPER DROPZONE (EURO)	129900
SUPER FIRE PRO WRES (JAPAN)	19900
SUPER GODZILLA (USA)	99900
SUPER INTERN.CRICKET	139900
SUPER METROID + ZELDA	139900
SUPER MORPH (EURO)	89900
SUPER PANG (EURO)	79900
SUPER RBI BASEBALL 95	130000
SUPER TROLL (USA)	135000
SUPER TURRICAN 2 (EURO)	159900
TECMO S.BASEBALL (USA)	129900
TECMO SECRET STARS (USA)	159900
TECMO SUPER NBA (USA)	59900
TETRIS FLASH (JAPAN)	119900
THE BRAINIES (EURO)	79900
THE CHAOS ENGINE (USA)	79900
THE FLINSTONES 2 (USA)	129900
THE IGNITION FACTORY	119900
THE JUNGLE BOOK (USA)	89900
THE LION KING (EURO)	99900
THE PAGEMASTERS (EURO) & (USA)	99900
THE ROCKETEER (USA)	39900
THE TICK (USA)	129900
THE UNTOUCHABLES (USA)	99900
TIN-STAR X (USA)	79000
TINY TOON 2 WILD..(EURO)	135000
TOTAL CARNAGE (EURO)	59900
TRODDLERS (USA)	69900
TROY A.FOOTBALL (EURO)	139900
TRUE LIES (EURO)	119900
ULTIMA RUNES OF VIRT 2	139900
UNIRACERS (EURO)	139900
VORTEX (EURO)	99900
WARIO'S WOODS (EURO)	119900
WE'RE BACK (USA)	79900
WILD QUEST (USA)	99000
WORLD CUP STIKER (EURO)	129900
WORLD LEAGUE BAS.(EURO)	49900
X-KALIBER 2097 (EURO) & (USA)	99000
ZELDA (EURO)	79900

ACCESSORI SUPER NINTENDO

ADATT X (USA) GIOCHI (JAPAN)	25000
ADATTATORE JOY (USA)	29900
ADATTATORE RAGGI INFRA	69900
ADATTATOTE UNIVERS FX	39900
ADATTATORE X-TERMIN 2	39900
MODULATORE MEGATON PAL	25000
ROM CARD ART OF FIGH S	19000
ROM CARD CLAY FIGHT 2	19900
ROM CARD FATALFURY 1-2	19000
ROM CARD MORTAL KOMBAT	19000
ROM CARD RISE OF THE ROBOTS	19900
JOYPAD C.PRO SUPER 16 JAPAN	29900
JOYPAD CYBER PROG (USA)	79900
JOYPAD ENFORCER 1 (USA)	39900
JOYPAD ENFORCER 2 (USA)	55000
JOYPAD GIG (EURO)	39900
JOYPAD SN PROPAD (USA)	39900
JOYSTICK F-5 X (USA)+MD	69900
JOYSTICK MILLENN. (USA)	49900
JOYSTICK MX-311 (USA)	59900
JOYSTICK SCORE MASTER	69000
JOYSTICK SUPER 1 (USA)	39900

PLAYSTATION ITALIANA
L.749.900

OLTRE 1000 TITOLI SU CONSOLLE IN 200m DI ESPOSIZIONE

SEGA GAME GEAR

AX BATTLER GG (EURO)	49900
BASEBALL 95 GG (USA)	85000
BASEBALL GG (USA)	92000
BASEBALL (JAPAN) GG	19900
BATTER UP GG (USA)	39900
BERENSTAIN BEARS GG	79900
BLACKJACK GG (USA)	49900
CASTLE OF ILLS GG (EURO)	49900
CHAKAN GG (USA)	39900
CLIFFHANGER GG (USA)	69900
COCA COLA KID GG (JAPAN)	59900
COOL SPOT GG (EURO)	59900
COSMIC SPACEH GG (EURO)	39900
DAFFY DUCK GG (EURO)	79900
DEEP DUCK TROUB GG (USA)	49900
DEVILISH GG (EURO)	49900
DONALD DUCK GG (EURO)	49900
DR ROBOTNIK'S GG (USA)	59900
DRACULA GG	39900
DROPZONE GG	59900
DYNAMITE HEADDY GG (JAPAN)	69900
ECCO THE DOLPHINE GG	89900
EVANDER BOXING GG (USA)&(EURO)	59900
F-1 FORMULA ONE GG (USA)	59900
FANTASY ZONE GG (USA)	44900
FRED COUPLES GG (USA)	79900
G-LOC (EURO)	39900
GEAR WORKS GG (USA)	69900
GEORGE FOREMAN'S GG	39900
GIOCHI USATI GAME GEAR	29900
GREENDOG GG (USA)	39900
HURRICANES GG (EURO)	79900
ITCHY & SCRATCHY GG	84900
JAMES BOND 007 GG (EURO)	69900
JAMES POND GG (USA)	64900
JOE M.FOOTBALL GG (EURO)	39900
LEADERBOARD GG (EURO)	39900
LEMMINGS GG (USA)	49900
MAN OVERBOARD GG	59900
MARBLE MADNESS GG (USA)	39900
MONSTER TRUCK GG (EURO)	32000
MORTAL KOMBAT 2 GG (USA)	59900
NFL CLUB FOOTB.GG (USA)	99900
NFL FOOTBALL 1995 GG	87000
PAC-ATTACK GG (USA)	59900
PAPERBOY 2 GGEAR (USA)	39900
PGA TOUR GOLF II GG (USA)	69900
POKER F.P.GIN GG (USA)	49900
PREDATOR2 GG (USA)	59900
PRINCE OF PERSIA GG	49900
PUTT & PUTTER GG (EURO)	29900
REN STIMPY GG (USA)	69900
RIDDICK BOWE BOXING GG	69900
RISE OF THE ROBOTS GG	69900
SHIKINJO GGEAR (JAPAN)	19900
SLIDER GG (EURO)	49900
SMASH TV GG (USA)	49900
SONIC GG (EURO)	39900
STARGATE GG (EURO)	79900
STRIDER RETURNS GG (USA)&(EURO)	39900
SUPER 15*1 GG	99000
SUPER COLUMNS GG (USA)	79900
SUPER SPACE INV. GG (USA)	49900
SURF NINJAS GG (USA)	59900
THE JUNGLE BOOK GG (USA)	49900
THE OTTIFANTS GG (EURO)	59900
TRUE LIES GG (EURO)	69900
WF RAW GG (EURO)	49900
WIMBLEDOM GG (USA)	49900
WIMBLEDON GG (EURO)	59900
WOLF CHILD GG (EURO)	49900
WONDER BOY GG (EURO)	39900

CHI ACQUISTA 2 GIOCHI IN REGALO UNA BORSA NUBY ATTACHE GG

ACCESSORI SEGA GAME GEAR

ALIMENTATORE GG ECONO	19900
BORSA NUBY ATT.X GG	39900
BORSA CARRY X GAMEGEAR	29900
BATTERIA RIC GGEAR	54900
CAVO A/V PER GAME GEAR	25000

PER UN ORDINE SUPERIORE A L.180.000 UN OROLOGIO SUPERMARIO IN OMAGGIO

DISPONIBILITA' SATURN
L.999.000

SEGA MEGA DRIVE

6*1 MD (EURO)	49900
92' TENNIS MD (JAPAN)	39900
AEREOACROBAT MD (EURO)	69900
AEROBIZ MD (USA)	139900
ALADDIN MD (EURO)	99900
ALIEN SOLDIER MD (EURO)	129900
ALTERED BEAST MD (EURO)	29900
ANIMANIACS MD (EURO) & (USA)	99900
ANIMANIACS MD (USA)	99900

MEGA DRIVE 2
1 GIOCO + 1 JOYPAD
L.229.000

AWESOME POSSUM MD (USA)	99900
BALLZ 3D MD (EURO)	69000
BARKLEY SHUTUP N JAM MD (USA)	139900
BARNEY'S HIDE MD (USA)	89900
BART'S NIGHTMARE MD (EURO)	49900
BASEBALL 2020 MD (EURO)	69900
BASKETBALL MD (EURO)	49900
BATMAN & ROBIN MD (EURO)	149900
BATTL..DOB..DRAG MD (USA)	89900
BEAVIS AND BUTT..MD (USA)	119900
BERENSTAIN BEARS MD (USA)	99900
BLOODSHOT MD (EURO)	69900
BRUTAL X MD (EURO)	89900
BUBBLE'N'SQUEAK MD (EURO)	79900
BUBSY II MD (EURO) & (USA)	69900
BUSY TOWN MD (USA)	99900
CHUCK ROCK 2 MD (USA)	89900
CLAYFIGHTER MD (USA)	129900
CLIFFHANGER MD (USA)	59900
COLUMNS MD (JAPAN)	59900
COMBAT CARS MD (EURO)	79900
COMPIL. SPORT 3*1 MD (EURO)	119900
COOL SPOT MD (EURO)	69900
COSMIC SPACE MD (USA)	69900
COSMIC SPACEHEAD MD (EURO)	99900
COUNTING CAFE MD (USA)	109900
CRASH DUMMIES X MD (EURO)	69900
CRYSTAL'S PONY MD (USA)	109900
CYBORG JUSTICE MD (EURO)	39900
DARK WATER MD (USA)+(EURO)	59900
DARWIN 4081 MD JAPAN	19900
DAVIS CUP MD (EURO)	59900
DESERT STRIKE MD (EURO)	59900
DINO DINI'S MD (EURO)	59900
DOUBLE DRIBBLE MD (USA)	99000
ECCO THE DOLPHIN 2 MD	79900
ECCO THE TIDE...MD (EURO)	49900
ESWAT MD (EURO)	29900
ETERNAL CHAMPION MD (EURO)	49900
FANTASTIC DIZZY MD (USA)	99900
FATAL LABIRINTH MD (EURO)	39900
FLICKY MD (EURO)	29900
FEVER PITCH SOCCER MD (EURO)	129900
FRANKENSTEIN MD (USA)	109900
FUN'N GAMES MD (USA)	99900
GAUNTLET 4 MD (USA)	89900
GENERATION LOST MD (USA)	99900
GLOBAL GLADIAT. MD (EURO)	49900
GOLDEN AXE II MD (EURO)	49900
GOLDEN AXE MD (USA)	39900
GRAJN GROUND MD (EURO)	29900
GRINDSTORMER MD (USA)	99900
HERZOG ZWEI (EURO)	39900
HUMANS (USA)	49900
HURRICANES MD (EURO)	135000
INCREDIBLE CRASH MD (USA)	69900
INDY CAR N.MANSELL (EURO)	69900
JURASSIC PARK MD (EURO)	49900
JURASSIC PARK MD (USA)	49900
KAGEKI MD (JAPAN)	29900
KAWASAKI SUPER (EURO)	129900
KICK OFF 3 MD (EURO)	39900
KRUSTY'S FUN HOUSE MD	39900
LEMMINGS 2 MD (EURO)	125000
MADDEN '94 MD (EURO)	79900
MAN OVERBOARD MD (EURO)	89900
MAZIN WARS MD (JAPAN)	69900
MEGA SWIT MD (EURO)	79900
MR NUTS MD (EURO)	59900
MUHAMMADALI BOXE MD (EURO)	59900
MUTANT LEAGUE HOC. MD	49900
NHL HOCHEY 95 MD (EURO)	89900

MEGA DRIVE 2+ 2 JOYPAD
L.199.000

PAC-ATTACK MD (EURO)	89900
PGA TOUR GOLF III (EURO)	79900
PHELIOS MD (EURO)	29900
POWER RANGERS MD (EURO)	109900
RED ZONE MD (EURO)	79000
RISE OF THE ROBOTS MD (EURO)	69900
ROAD RASH 3 MD (EURO)	119900
ROBOCOP 3 (EURO)	49900
ROCK'ROLL RACING MD (EURO)	69900
ROM CARD M.KOMBAT MD	19000
RUGBY WORLD CUP 95 MD	89900
SAMPRAS TENNIS 96 MD (EURO)	129900
SAMURAI SHODOWN MD (EURO)	139900
SEA QUEST MD (USA)	99000
SIDE POCKET MD (USA)	89000
SKELETON CREW MD (EURO)	109000
SNAKE RATTLE..MD (EURO)	99900
SOCKET MD (USA)	89900
SOLAIL X MD (EURO)	139900
SONIC 3 MD (EURO)	109900
SONIC MD (EURO)	29900
SPIDER-MAN NEW ADVENT MD (USA)	159900
STREET RACER MD (EURO)	99900
STRIDER 2 MD (EURO)	79900
SYLVESTER AND TWEE MD	109900
THE INCREDIBLE HULK MD	89900
THE SIMPSON SPACE M. MD	29900
THE TICK MD (USA)	109900
THOMAS THE..MD (USA)	69900
TINY TOON MD (USA)	89000
TOKI MD (EURO)	49900
TOP GEAR 2 MD (USA)	125000
TOPOLINO MANIA MD (EURO)	99900
TOUGHMAN CONTEST (EURO)	99900
TREASURELAND MD (JAPAN)	49900
TRUE LIES MD (EURO)	109900
TURBO TOURNAMENT 2 MD	99900
TURTLES TOUR. FIGHT. MD	69900
VIRTUAL RACING VR (EURO)	179900
WARLOCK MD (EURO)	69900
WAYNE GRETZKY MD (EURO)	129900
WILD QUEST MD (USA)	79900
WINTER CHALLENGE MD (EURO)	69900
WOLFCHILD MD (USA)	79900
WORLD CUP USA 94 MD (EURO)	59900
WRESTLE WAR MD (EURO)	29900
WRESTLEBALL MD (JAPAN)	19900
YOGI BEAR MD (EURO)	109900

ACCESSORI MEGA DRIVE

ADATTATORE X MD MEGAKE	39900
ALIMENTATORE MD 2	29900
ROM CARD ART OF FIGHT.	19000
ROM CARD FATAL FURY 2	19000
ROM CARD M.KOMBAT 2 MD	29900
ROM CARD WORLD HEROES	19900
JOYSTICK MILLENIUM	49900
JOYPAD CHALLENGER MD	25000
JOYPAD CYBER PROG. MD	45000
JOYPAD ENHANCER 1 MD	39900
JOYPAD MEGAPAD MX-641 MD	29900

GAME BOY

ALL-STAR CHALLENGE 2	59900
BATTLE BULL GBOY	39900
CHESS MASTER GBOY	39900
CLIFFHANGER GBOY (EURO)	65900

GAMEBOY COLORATI
L.99.900

CONTRA WARS GBOY	59900
COSMOTANK GBOY	49900
CYRAID GBOY	49900
DENNIS GBOY	59900
DEXTERITY GBOY	49900
DONKEY KONG LAND GBOY	69900
EXCELLENT GBOY	49900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69900
GARFIELD GBOY	69900
GEORGE FOREMAN'S GBOY	29900
GOLF CLASSIC GBOY	32000
HAMMERIN' HARRY GBOY	69900
HIGH STAKES GAMB. GBOY	29900
ISHIDO GBOY	49000
JELLY BOY GAME BOY	65000
JUDGE DREDD GBOY	79900
LAWNMOWER MAN GBOY	39900
MARBLE MADNESS GBOY	29900
MICROMACHINES X GBOY	79900
MISSILE COMMAND GBOY	49900
MONSTER MAX	69900
MONSTER TRUCK WARS GBO	32000
MR NUTS GBOY	69900
MUHAMMADALI GBOY (EURO)&(USA)	35000
NHL HOCHEY 95 GBOY	75000
OUT OF GAS GBOY	59900
PAC-ATTACK GBOY	65000
PENGUIN WARS GBOY	39900
PREHISTORIK MAN GBOY	69900
QBILLION GBOY	45000
SEAQUEST DSV GBOY	32000
SNEAKY SNAKES GBOY	49900
SPLIT 2 GBOY	35000
STOP THAT ROACH GBOY	59900
SUMO FIGHTER GBOY	49900
SUPER BATTLETANK GBOY	59900
TARZAN GBOY	69900
TESSERAE GBOY	49900
TETRIS FLASH GBOY	49900
THE FIDGETTS GBOY	49900
THE PUNISHER GBOY	49900
TOTAL CARNAGE GBOY	49900
WARIOLAND GBOY	59900
WAVE RACE GBOY	49900
WHEEL OF FORTUNE GBOY	44900
WILD SNAKE GBOY	64900
WWF RAW GBOY	32000
ZEN INTERGALACTIC GBOY	59900

ACCESSORI GAME BOY

ADATTATORE X 4 GBOY	25000
ADATTATORE X MACCINA GBOY	19900
ALIMENTATORE GBOY	19900
BATTERIA RIC+ALIM ECON	39900
BORSA NUBY ATTACHE GBOY	39900
GUSCIO MELICONI	19900
HANDY SPORT GBOY	55000
LENTE + LUCE GBOY	19900
SCHERMO IN PLASTICA GBOY	9900

DISPONIBILITA' MORTAL KOMBAT 3 PER SONY PLAYSTATION

ANGOLO DELL'USATO

3DO COME NUOVO CON GIOCO IN REGALO L.650.000
NEO GEO CD COME NUOVO GIOCO IN REGALO L.600.000
MEGA DRIVE 1 COME NUOVO L.129.900
GIOCHI USATI PER 3DO & NEO GEO CD

ARRIVI SETTIMANALI "TUTTE LE NOVITA" TELEFONARE PER INFORMAZIONI

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA | CONTATTATECI PER INFORMAZIONI SUI GIOCHI NON PRESENTI NELL'ELENCO | ORARIO NEGOZIO: 9.00-13.00/16.00-20.00

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SABATO POMERIGGIO APERTO | SPESE DI SPEDIZIONE L.7000 ORDINARIO, L.12.000 URGENTE | LUNEDI' MATTINA CHIUSO

ASTROCOMPUTER

06/78.61.74 FAX 06/78.34.82.25

VIA VETURIA, 68 • 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

VENDITA PER CORRISPONDENZA DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

- CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ
- VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI
- ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
- VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

Consolle

SUPER NES (USA)	L. 199.000
SUPER NINTENDO PAL + S. STREET FIGHTER II	L. 209.000
GAME BOY COLORATI	TELEFONARE
GAME GEAR	L. 169.000
3DO FZ 10 + SPACE ACE + GEX + ROAD RUSH	L. 879.000
VIRTUA BOY + MARIO'S TENNIS	L. 399.000
MEGA DRIVE 2 + MORTAL KOMBAT II	L. 259.000
MEGA DRIVE + 2 PAD + S. STREET FIGHTER	L. 279.000
NEO•GEO CD + FATAL FURY II	L. 829.000
SEGA SATURN (JAP)	L. 899.000
SEGA SATURN (USA) + VIRTUA FIGTHER	TELEFONARE
SEGA SATURN (EURO)	TELEFONARE
SONY PLAYSTATION (JAP)	L. 899.000
SONY PLAYSTATION USA & EUROPE	TELEFONARE

MEGA 32 X (VER. PAL) L. 340.000

3DO-FZ10 + 3 giochi L. 879.000

SEGA SATURN (JAP) L. 899.000

SONY PLAYSTATION (JAP) L. 899.000

OFFERTISSIME!

SUPER NES

INTERNATIONAL STAR SOCCER	85.000
DONKEY KONG COUNTRY	95.000
JUDGE DREDD	95.000
POWER RANGERS II	89.000
JUSTICE LEAGUE	79.000

GAME BOY

FIFA SOCCER	49.000
SAMURAI SHODOWN	49.000
THE FLINSTONES II	45.000
DONKEY KONG LAND	55.000
JUDGE DREDD	49.000
NBA JAM T.E.	45.000
ANIMANIACS	45.000
MORTAL KOMBAT II	45.000

MEGA DRIVE

FIFA 95	79.000
MORTAL KOMBAT II	75.000
SUPER STREET FIGHTER II	89.000

GAME GEAR

FATAL FURY SPECIAL	55.000
FIFA 95	55.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
NBA JAM T.E.	55.000

NOVITÀ! Telefonateci

SUPER NES
BATMAN FOREVER
PRIMAL RAGE
KILLER INSTINCT
DOOM
CHRONO TRIGGERS
DEMOLITION MAN
THEME PARK
URBAN STRIKE
WATER WORLD
BOMBERMAN III
MORTAL KOMBAT III
MAXIUM CARNAGE 2
SPEEDY GONZALES
SCOOBY DOO

GAME GEAR
BATMAN FOREVER
POWER DRIVE
MORTAL KOMBAT III
G. FOREMAN BOXING

MEGA DRIVE
BATMAN & ROBIN
F1 WORLD CHAMPION SAIP
THEME PARK
BATMAN FOREVER
G. FOREMAN BOXING
DEMOLITION MAN
MORTAL KOMBAT II
WATER WORLD
NAL HOCKEY 96
MAXIUM CARNAGE II

GAME BOY
BATMAN FOREVER

MORTAL KOMBAT III
URBAN STRIKE
POWER RANGERS II

3DO
ICE BREAKER
KINGDOM
KILLING TIME
DRAGON
FLYNG NIGHTMARES
STRIKER
SPACE HULK
SPACE ACE
ROCK 'N ROLL RACING

PLAYSTATION
MORTAL KOMBAT III
SHOCKWAVE
WAR HAWK
JUMPING FLASH
AIR COMBAT
TEKKEN
PHILOSOMA
RAI MAN
CYBER WAR
DRAGON BALL Z
S. STREET FIGHTER

SATURN
NBA JAM T.E.
BUG
S. STREET FIGHTER
MINNESOTA FATS
POOL LEGENDS
ROBOTICA
WINNING POST

3DO

S. STREET FIGHTER	79.000
PEBBLE BEACH GOLF	79.000
NEED FOR SPEED	79.000
CRASH 'N BORN	79.000
TOTAL ECLIPSE	79.000
SLAM 'N JAM	109.000
JEX	79.000
ROAD RUSH	79.000
FIFA SOCCER	109.000
FLASHBACK	109.000
DRAGONS LAIR	79.000
HELL	TELEFONARE
WING COMMANDER III	TELEFONARE
DAEDALUS	TELEFONARE
SYNDICATE	TELEFONARE

MEGA DRIVE

NBA SHODOWN	69.000
ASTERIX	59.000
LA BELLA E LA BESTIA	49.000
COOL SPOT	59.000
LION KING	99.000
S. STREET FIGHTER	69.000
TMNT TOURNAMENT	59.000
ZERO KAMIKAZE	59.000
ART OF FIGHTING	59.000
EA TENNIS	59.000
WORLD CUP USA 94	59.000
WINTER OLIMPIC	59.000
SKELETHON CREW	TELEFONARE
THE PUNISHER	TELEFONARE
BARKLET SHUT UP AND JAM 2	TELEFONARE
LEGEND OF THOR	TELEFONARE
BLOODSHOT	TELEFONARE
JUSTICE LEAGUE	TELEFONARE
BATMAN & ROBIN	TELEFONARE

SUPER NES

S. MARIO KART	79.000
FATAL FURY 2	75.000
JAM IT	65.000
KNIGHT ROUND TABLE	65.000
KING OF DRAGON	65.000
MEGA MAN X 2	99.000
ANDRE AGASSI	59.000
BUBSY 2	69.000
CHOPLIFTER III	59.000
CYBERNATOR	59.000
DEMON CREST	79.000
EQUINOX	59.000
EMPIRE STRIKE BACK	65.000
SPEED RACER	99.000
ELITE SOCCER	69.000
ART OF FIGHTING 2	TELEFONARE
WILD GUNS	TELEFONARE
JUNGLE STRIKE	TELEFONARE
HAGANE	TELEFONARE

GAME BOY

DAFFY DUCK	55.000
JELLY BOY	55.000
POWER RANGERS	45.000
MARIO LAND I	35.000
DUCK TALES II	35.000
TOM & JERRY	35.000
LITTLE MERMAID	35.000
PINBALL DREAM'S	35.000
SPIDERMAN III	35.000
DOUBLE DRAGON III	35.000
ASTERIX	35.000
CRASH DUMNIES	35.000
JEEP JAMBOREE	35.000
JUNGLE BOOK	35.000
SPOT COOL	35.000
ALL STAR CHALLENGE II	35.000
ELITE SOCCER	35.000
YOGI BEAR	35.000
CAPTAIN AMERICA	35.000
INDIANA JONES	35.000
TARZAN	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
TOTAL CARNAGE	35.000
SPIDERMAN XMEN	35.000
LAMBORGHINI	35.000
GHOSTBUSTERS II	35.000
NORTH STAR KEN	35.000
GOAL	35.000
TINY TOON	35.000
TOP GUN II	35.000
FLINSTONES	35.000
TETRIS	35.000
KICK OFF	35.000
LOONEY TUNES	35.000
TENNIS	35.000
MICKEY'S CHASE	35.000
SIMPSON'S II	35.000
ADDAM'S FAMILY II	35.000
BATMAN II	35.000
FERRARI	35.000
FOOTBALL INT.	35.000
TINY TOON II	54.900
JURASSIC PARK II	54.900
MICROMACHINES	54.900

SONY PLAYSTATION

PREZZI ECCEZIONALI TELEFONARE

DEMOLISHEM DERBY
WIPE OUT
CROSSFIRE
INTERNATIONAL STAR SOCCER
V-TENNIS
G. POLICE
GUNDAM
ACE COMBAT
METAL JACKET
PERFECT ELEVEN
HYPER FORM. SOCCER
N. TENNIS
ARC THE LAD
BOXER'S ROAD
RAIDEN PROJECT
KILEAK THE BLOOD
STARBLADE
TO SHIN DEN
VAMPIRE
RIDGE RACER

SEGA SATURN

PREZZI ECCEZIONALI TELEFONARE

DAYTONA
VIRTUAL HYDLIDE
ASTAL
GRAND CHASER
VICTORY GOAL
BATTLE MONSTER
GALE RACER
DEADALUS
CLOCKWORK KNIGHT
PANZER DRAGON
SHINOBI-DEN
VIRTUA FIGHTER 2
X-MAN
PRETTY FIGHTER
DIGITAL PINBALL
BLUE SEED
PRO BASEBALL
NHL ALL STAR HOCKEY
NEBULAS RAY
STREET OF RAGE 3X
STRIDER SUPER
ROBOTECH

MEGA 32 X

SUPREME WARRIOR	159.000
CORPSE KILLER	149.000
NIGH TRAP	149.000
SLAN CITY	149.000
METAL HEAD	139.000
SURGICAL STRIKE	139.000
TEMPO	139.000
KNUCKLES CHAOTIX	139.000
STELLAR ASSAULT	139.000
COSMIC CARNAGE	129.000
SPACE HARRIER	129.000
COLLEGE BASKETBALL	129.000
CYBER DRAWL	129.000
DOOM (USA)	129.000
DOOM (PAL)	139.000
FAHRENHEIT	129.000
GOLF MAGAZINE	129.000
STAR WARS (USA)	129.000
STAR WARS (PAL)	139.000
S. MOTOCROSS	129.000
VIRTUA RACING (USA)	129.000
VIRTUA RACING (PAL)	139.000
AFTER BURNER	129.000

GAME GEAR

SUPER COLUMN	49.000
WWF RAW	49.000
FORMULA ONE	49.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.000
GP RIDER	49.000

Accessori

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

ASTROCOMPUTER HARDWARE & SOFTWARE

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini

NBA ACTION	49.000
T2	49.000
DEVILISH	49.000
BATTLE TOADS	49.000
HOOK	39.000
CRASH DUMNIES	39.000
CHUCK ROCK	49.000
STREET OF RAGE II	49.000
POPILS	49.000
SUPER SMASH	49.000

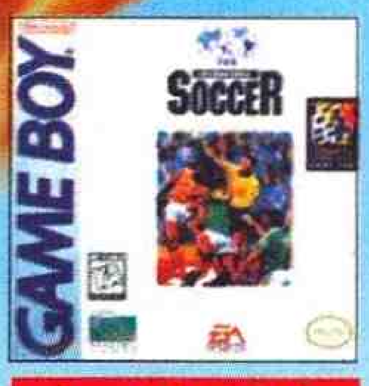
NEO GEO CARTUCCIA

FATAL FURY III	569.000
SAMURAI SHODOWN II	349.000
GALAXY FIGHT	499.000

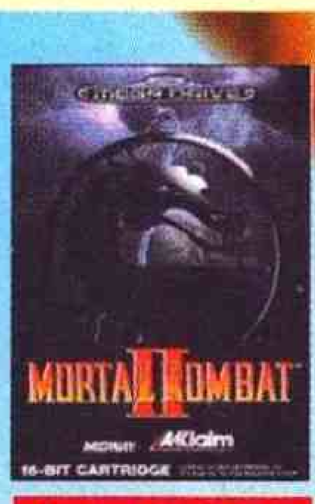
NEO•GEO CD

GIOCHI DA LIRE...	85.000

L. 85.000



L. 49.000



L. 79.000

L. 79.000

L. 55.000

L. 55.000

L. 55.000

L. 79.000

L. 95.000

DISPONIBILE "PERFECT FIGHTING BOOK" CON LE "MOSSE SEGRETE" DI TEKKEN • VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER TUTTE LE CONSOLLE • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE • GARANZIA DEI PRODOTTI • ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA • I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

SEGA SATURN (JAP) + VIRTUA FIGHTER £.990.000

BLUE SEED	£.135,000
CLOCKWORK KNIGHT 2	£.135,000
DAYTONA USA	£.119,000
DIGITALL PINBALL	£.135,000
FIGHTER PRO GAIDEN	£.159,000
MAGIC KNIGHT RAYERTH	£.119,000
GRAND CHASER	£.139,000
PARODIUS DELUXE	£.149,000
PANZER DRAGON	£.135,000
RACE DRIVIN'	£.135,000
SLAM DUNK	£.159,000
SIDE POKET	£.135,000
SHINOBI DEN	£.129,000
VIRTUA FIGHTER REMIX	£.119,000
VIRTUA VOLLEYBALL	£.159,000
STREET FIGHTER (MOVIE)	TEL.
NBA JAM T.E.	TEL.

GIOCHI 3DO A SOLE £.49.000 !!!

ALONE IN THE DARK
BATTLE CHESS
FIFA SOCCER
GEX
J-LEAGUE V.SOCCER
MAD DOG 2
OVER DRIVIN'
SAMURAI SHODOWN
ROAD RASH
RETURN FIRE
DRAGON'S LAIR 2
SUPER STREET F.X
WING COMMANDER 3
SPACE PIRATES

NOVITA' S.NINTENDO

BATMAN FOREVER	£.129.000
DEMOLITION MAN	£.129.000
ASTERIX & OBELIX	£.129.000
KILLER INSTINCT	£.159.000
FOREMAN FOR REAL	£.129.000
TOTAL FOOTBALL	£.129.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL.
YOSHI'S ISLAND	TEL.
ILLUSION OF TIME	£.99.000
PRIMAL RAGE	TEL.
DOOM	TEL.

GAME START

OFFERTE !!!!

DONKEY KONG COUNTRY £.89.000
NBA JAM T.E. £.89.000
POWER RANGER 2 £.89.000
MEGAMAN X £.89.000
SUPER METROID £.89.000
INTERNATIONAL S.SOCCER £.89.000
SUPER PUNCHOUT £.89.000
POP'N'TWINBEE £.89.000

Consoles

snes pal + street f.2 turbo £.219.000
snes pal + s.mario kart £.229.000
megadrive2 +6 games £.249.000
gameboy + tetris £.124.000
gameboy + tetris + gioco £.154.000
saturn jap + virtua fighter £.990.000
saturn pal + virtua fighter £.1.099.000
playstation jap + gioco £.990.000
playstation pal £.749.000
neo geo cd + 5 giochi £.969.000
neo geo cd + 10 giochi £.1.150.000
panasonic 3DO FZ10 + gioco £.749.000

TITOLI GAMEBOY

DONKEY KONG LAND £.59.000
FIFA SOCCER £.59.000
WARIO LAND £.59.000
ALADDIN £.59.000
STAR GATE £.59.000
WARIO BLAST £.49.000
BATMAN FOREVER TEL.
ASTERIX & OBELIX TEL.

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

SONY PLAYSTATION JAP + RIDGE RACER O TOSHINDEN £.990.000

TITOLI NTSC

JUMPING FLASH	£.169,000
KING'S FIELD 2	£.179,000
GUNNER'S HEAVEN	£.169,000
DRAGON BALL Z	£.169,000
KILEAK THE BLOOD	£. 99,000
ARC THE LAD	£.169,000
RIDGE RACER	£.99,000
TOSHINDEN	£.99,000
NIGHT STRIKER	£.169,000
CYBER SLEED	£.99,000
PHILOSOMA	£.179,000
ACE COMBAT	£.99,000
TEKKEN	£.119,000
STREET FIGHTER (MOVIE)	£.99,000
NBA JAM T.E.	£.99,000
WINNING ELEVEN	£.TEL.
DARKSTALKER	£.TEL.
MORTAL KOMBAT 3	£.TEL.

TITOLI PAL

WIPE OUT
3D LEMMINGS
RAPID RELOAD
NOVASTORM
KILEAK THE BLOOD
TOSHINDEN
RIDGE RACER
JUMPING FLASH
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD
AIR COMBAT
CYBER SLEED
MORTAL KOMBAT 3

TITOLI MEGADRIVE

BATMAN FOREVER
PETE SAMPRAS '96
STORY OF THOR
NBA JAM T.E.
FIFA SOCCER '95
NBA LIVE '95
FEVER PITCH SOCCER
ASTERIX 2
MICRO MACHINES
MEGA TURRICAN
SPIROU
ALIEN SOLDIER
TOTAL FOOTBALL
FOREMAN FOR REAL

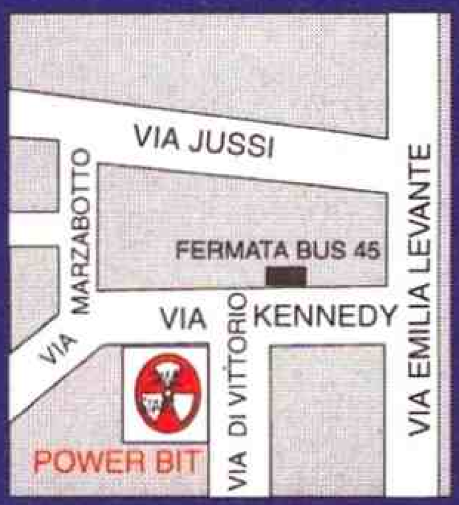
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI PER PC CD-ROM !!!

PUNTO MAX

BOLOGNA - VIA SABOTINO,8/A
TEL.051/6149620

POWER BIT



BOLOGNA - VIA G. DI VITTORIO,8
TEL.051/462320

RITIRO & VENDITA USATO

"PACMAN"

PARMA - VIA PACIAUDI , 2/E
TEL.0521 / 200147

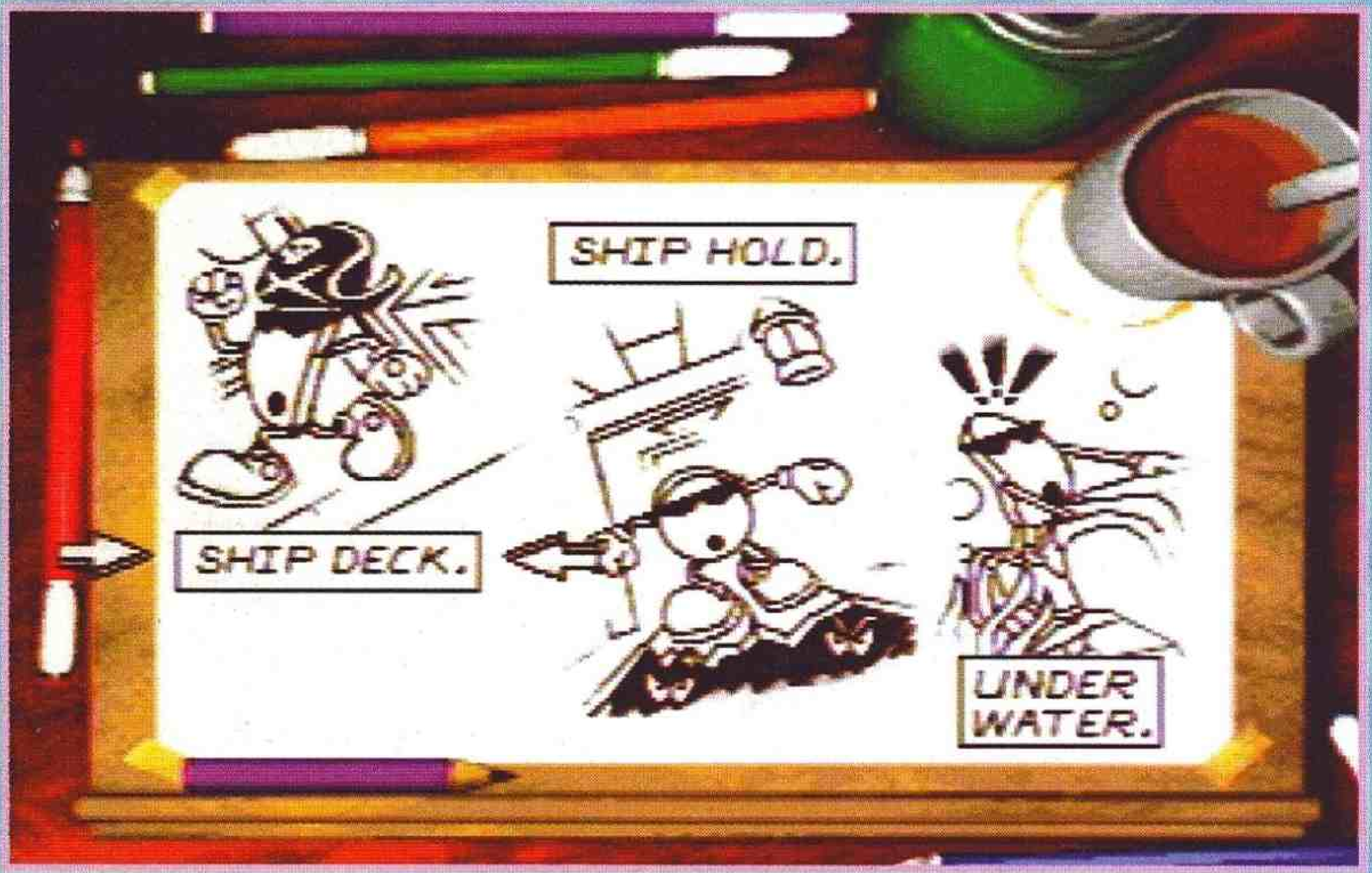
Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

PREVIEW

MEGA DRIVE

Se mai dovesse capitarvi di trovare un tappo con gli occhiali da sole, state bene attenti a quello che fate: è Spot, il tappo più cool dell'universo, e non ha un grande amore per gli apribottiglie.

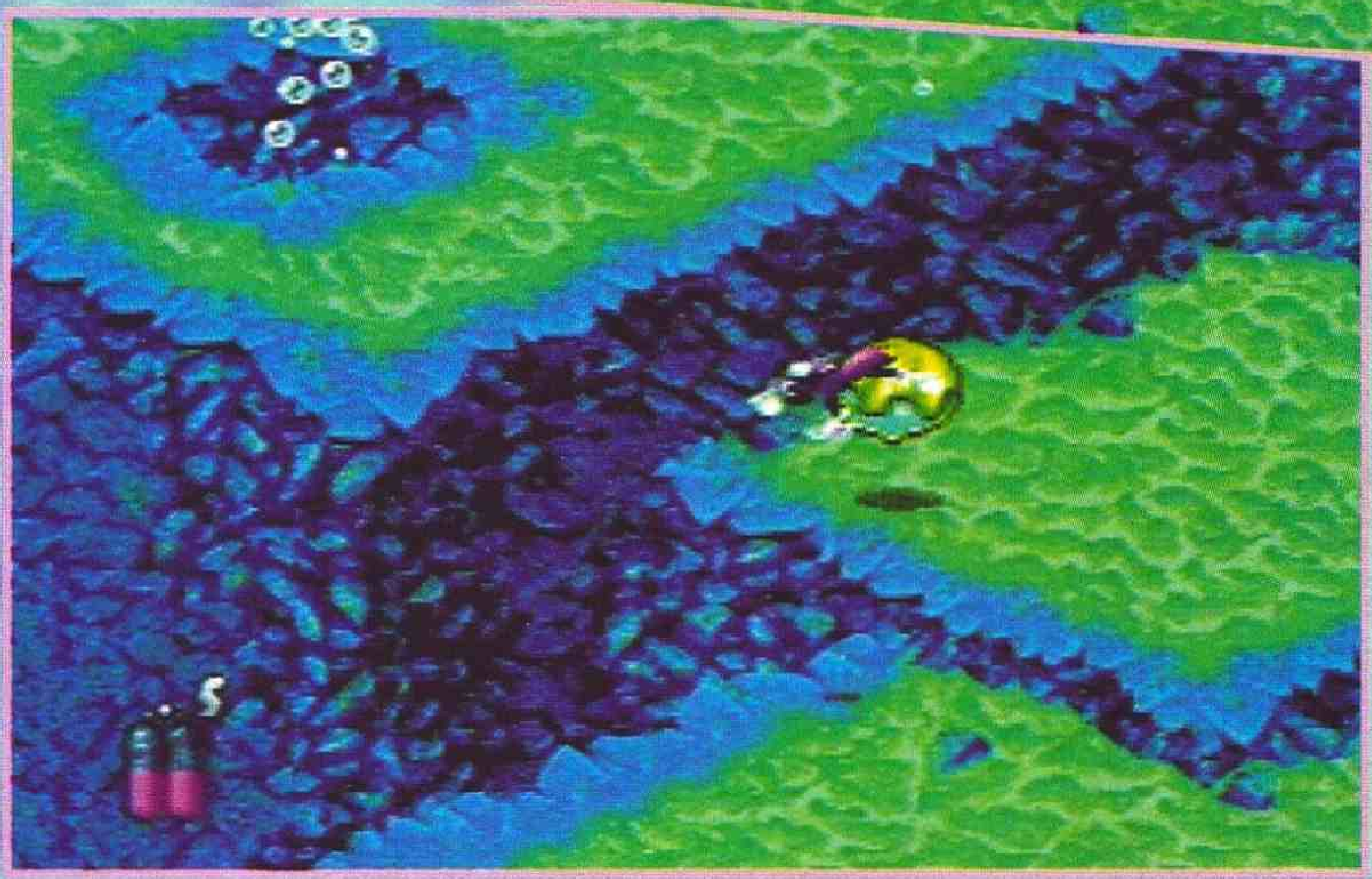
Lo sappiamo, lo sappiamo: Spot non è un tappo, bensì il simbolino della Seven-Up. Ma a noi sembra un tappo. Potremmo trovare un compromesso e dire che si tratta del tappo della Seven-Up, tanto per fare felici tutti. A proposito di Seven-Up, lo sapete che c'è gente che la chiama Zup, scambiando il 7 per una Z? Beh, comunque, se è solo per questo, ogni tanto ricevevamo telefonate di lettori che volevano parlare con i redattori di Ventidue AP (22AP!; quasi come ZZAP!); ne sapete qualcosa? Tornando a noi, la Virgin ha scoperto nel personaggio di Spot una vera e propria gallina dalle uova d'oro (ma non avevamo detto che si trattava di un tappo della Seven-Up?). Il suo successo è stato palese fin dal primo capitolo della saga - Spot Goes to Hollywood è il terzo -, grazie alla simpatia del personaggio e all'immediatezza del gioco. Spot appartiene a quella categoria di giochi, platform per l'esattezza, che devono la propria fortuna a una grafica iper-colorata e iper-rotonda, personaggi simpatici e divertenti (protagonisti e nemici allo stesso modo) e grande giocabilità.



Come sfruttare, dunque, il personaggio? Per i primi due capitoli il problema non è stato particolarmente pressante, in quanto la sua stessa originalità rendeva facile evitare di scadere nel banale, ma indubbiamente non si poteva tirare troppo la corda. In fondo, una terza avventura di Spot con un'ambientazione assolu-

tamente normale avrebbe potuto stufare anche i giocatori più accaniti (Sonic è un esempio della necessità di rinnovare le ambientazioni). Ed ecco, così, che alla Virgin si sono tuffati su uno degli espedienti più vecchi e classici, una vera e propria porta aperta sulla fantasia più pura: Spot è rimasto intrappolato in una pellicola cinematografica, anzi, in una serie di film assolutamente diversi tra loro.
Ma come è potuta accadere una cosa simile? Be', per due interi episodi il piccolo simboletto è stato occupato a visitare il mondo che lo circondava, scoprendone di prima persona le insidie e le gioie. Ma quale può essere, per una creatura curiosa e inarrestabile, la madre di tutte le attrazioni? Ma la televisione, naturalmente. E poiché Spot le cose ama farle bene, la sua meta è divenuta il cinema (il piccoletto pensa in grande). Naturalmente il cinema non si accontenta di vederlo: vuole farlo. Ed eccoci dunque a seguire i passi di un piccolo puntino rosso, armato di occhiali da sole "very cool", che punta direttamente verso Hollywood, alla ricerca di un ingaggio degno della sua persona.
Immaginate, però, quali possano essere le possibilità di sfondare per un piccolo tondino rosso, per quanto figo e abile. Immaginate, più che altro, quante possano essere le sue possibilità di farsi notare - o anche semplicemente vedere - in un mondo dove la gente è abituata a guardare in alto e a calpestare qualsiasi ostacolo. Hanno inizio così una serie di avventure per il povero Spot, destinate a portarlo da un capo all'altro dei grandi Studios, senza mai avere la possibilità di entrare a fare parte di un film. Ma il desiderio del nostro eroe è destinato ad avversarsi, anche se non nei termini che aveva previsto; trasportato da una parte all'altra, sbatacchiato di qui e di là, Spot finisce per cadere addormentato al di sopra di una pellicola. Il sonno e la stanchezza lo hanno stremato, e il povero puntolino non si rende neppure conto quando l'addetto al montaggio lo prende, con tanto di pellicola, e lo sbatte su uno dei proiettori. Sul grande schermo c'è davvero finito; il problema, adesso, è riuscire a uscirne.
Utilizzando lo stratagemma del personaggio incastrato nella pellicola, e magicamente trasportato nel mondo della fantasia, i programmatori hanno potuto dare vita a una serie di livelli e scenari assolutamente nuovi e originali, diversi gli uni dagli altri, senza alcun problema di coerenza (oddio, parlare di coerenza e di tappi animati nella stessa frase è abbastanza utopico). Ci troviamo così a passare da ambientazioni fantascientifiche a eroiche avventure, da lotte tra pirati al Neorealismo italiano (come? Che ha detto? Che è? Vedere per credere!), senza un solo attimo di sosta per il povero Spot.
Come al solito, il nostro deve fare affidamento più che altro sulla propria prestanza fisica, il che, tradotto in parole povere, significa che deve correre e saltare, mettendo il maggior spazio possibile tra sé e i propri nemici. Già, perché i personaggi dei film sono estremamente gelosi e permalosi, e non sopportano che qualcun altro si intrometta nelle loro storie. In verità Spot dispone anche di una serie infinita di oggetti da lanciare (di cosa possa trattarsi non siamo ancora riusciti a capirlo; aspettiamo, fiduciosi, la versione finale nella speranza di una rivelazione), ma è spesso meglio fuggire che combattere.
E con questa saggia e profonda frase (alla quale potremmo aggiungere: "soldato che fugge è buono per la prossima volta... per fuggire di nuovo"), vi lasciamo in attesa che arrivi la versione finale di Spot Goes to Hollywood.

Andrea Fattori



PREVIEW

PLAYSTATION

AGILE WARRIOR F-111X

Per un maggiore realismo, vi consigliamo di giocare con un casco integrale, occhiali da sole e un phon acceso puntato in faccia; allora sì che vostra madre vi getterà dalla finestra, con tanto di Playstation.

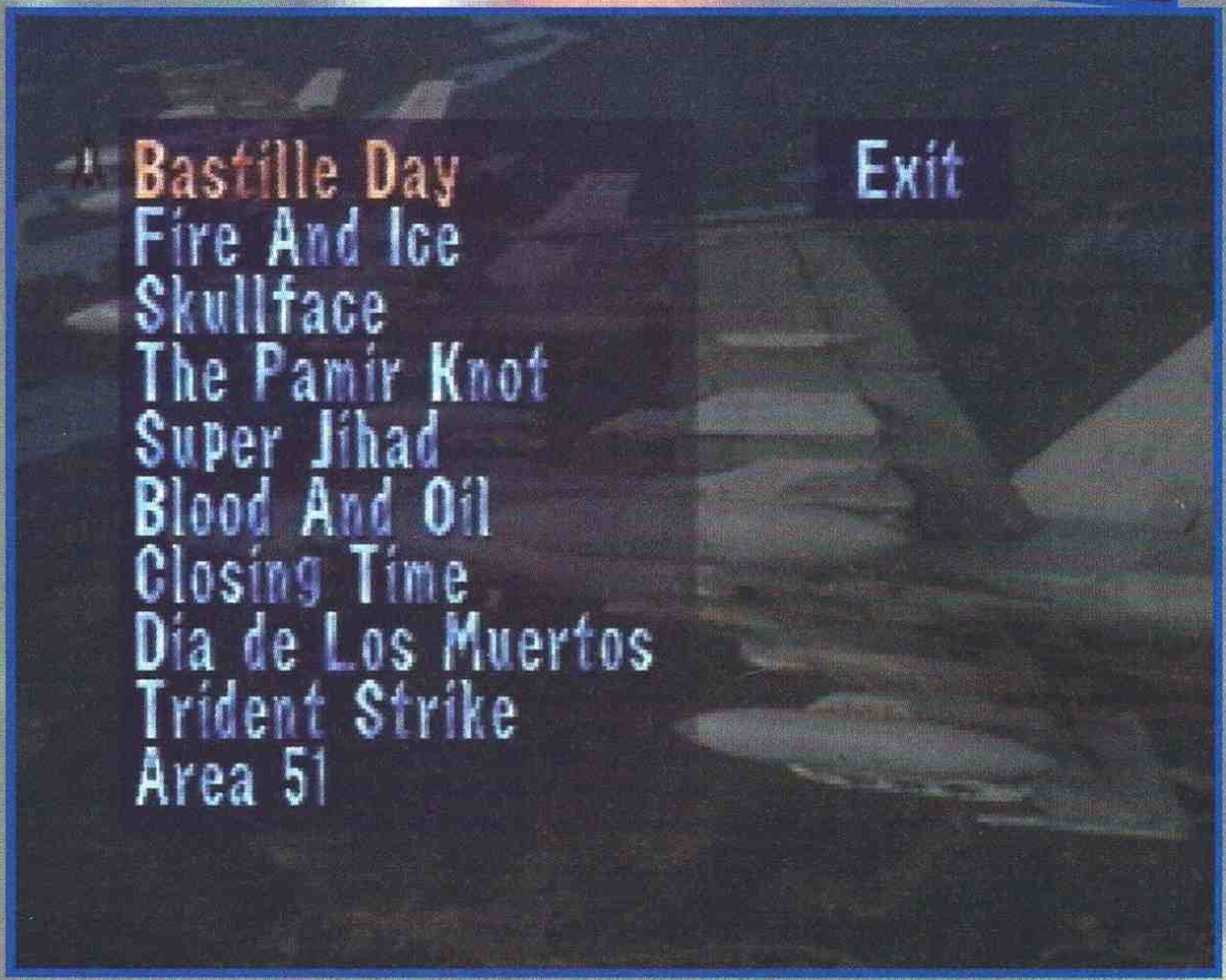
Cosa c'entra il phon con il realismo in una simulazione di volo? Niente, assolutamente niente (a meno che non ci sia un buco nel vetro dell'abitacolo, ma in tal caso si tratterebbe di una simulazione di precipitazione più che di volo). Come niente centra questa introduzione con Agile Warrior, ma il cervello dei redattori - si sa - spesso vaga per sentieri contorti.

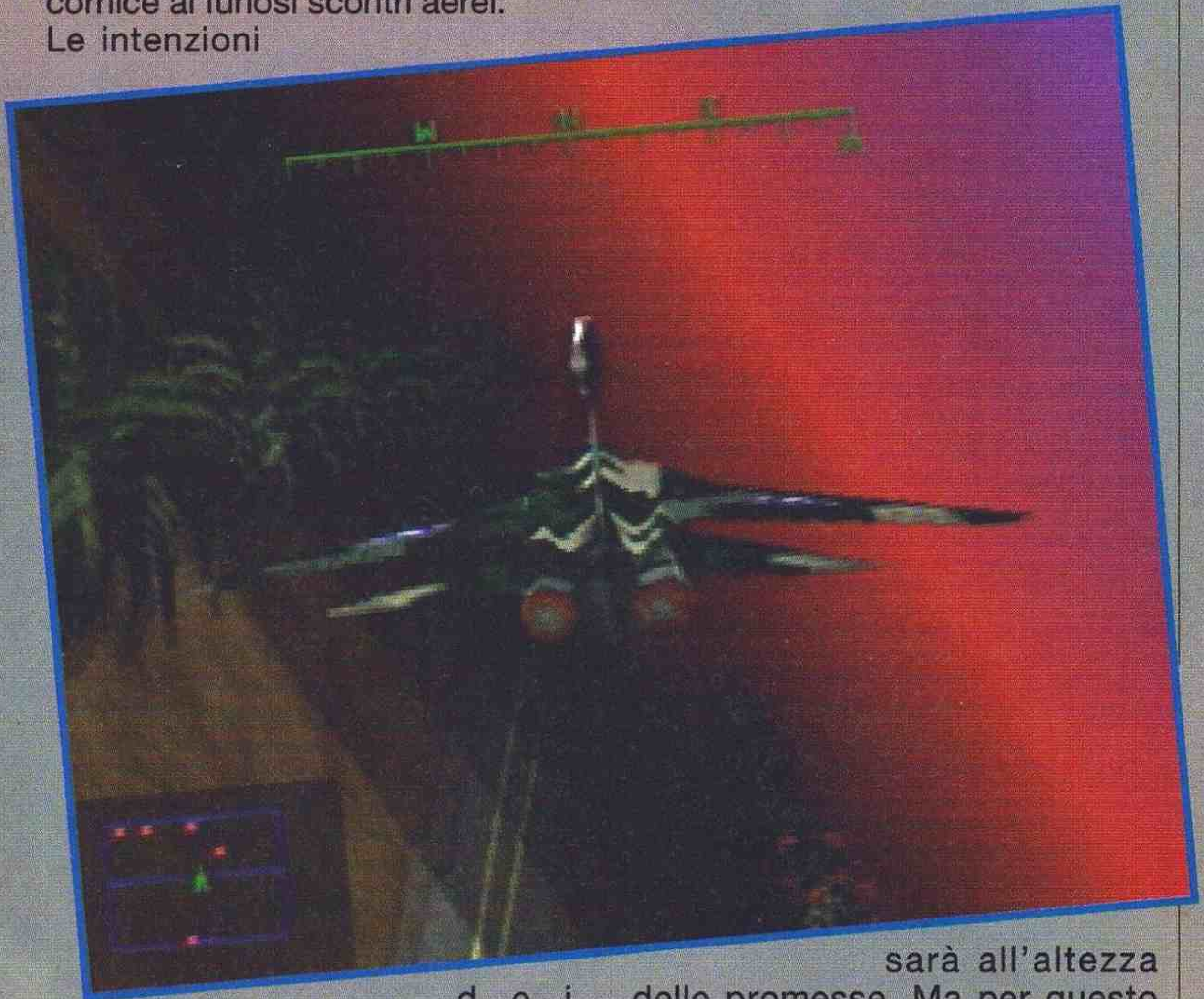
Se devo essere sincero, la carriera di pilota di aerei non è annoverabile tra i miei sogni "fanciulleschi"; probabilmente i futuri "autisti celesti" sorgono tra quei bambini che hanno subito particolari shock durante i primi anni di età, come cadere dallo scivolo o venire lanciati attraverso la finestra dai fratelli maggiori (in quest'ultimo caso diventeranno piloti solo coloro che abitano a pian terreno o al massimo al primo; gli altri potranno aspirare solo a una brillante carriera come graffiti di strada). futuri piloti di aereo, così come molti futuri corridori automobilistici e simili, si distinguono fin dalla più tenera età per un'insana e irrefrenabile passione per qualsiasi mezzo di trasporto capace di raggiungere velocità elevate. Così capita di vedersi passare sopra i piedi - i futuri piloti evitano accuratamente le strade, in favore dei più salubri e sgombri marciapiedi - enormi skateboard, ai quali stanno miracolosamente aggrappati frugoletti ancora in fasce. Si tratta poi degli stessi che vi capiterà di osservare mentre conducono la bicicletta sul picco più alto di tutta la zona, per poi lanciarsi in una discesa folle e rigorosamente senza freni (molti, come sottolineava Stefano Benni, li tolgono per evitare la tentazione di usarli)(tale Pronto Soccorso, se non erro NdAlex). E, ancora, i futuri piloti vi perseguiteranno a bordo di terribili motorini quando, lanciati in autostrada a 200 km/h per provare la nuova macchina, vi vedrete sorpassare da un cinquantino alquanto sgangherato, rumoroso e capace di emettere una quantità di fumo superiore a quella prodotta da tutte le fabbriche della Lombardia messe insieme.

Inevitabilmente, l'amore per la velocità tende a sfociare nella passione per le moto, dapprima, e per le auto in seguito. Eventualmente, alcuni dei futuri piloti non riusciranno a trarre l'agognata soddisfazione dalle quattro o dalle due ruote, e si getteranno sull'unico mezzo capace di raggiungere la velocità ideale: l'aereo a reazione. I membri di quest'ultima categoria vengono solitamente trovati tra coloro che, nell'uso dei numerosi mezzi adolescenziali, hanno affinato una particolare tecnica: la caduta. Riconoscerli non è difficile, poiché la loro abitudine di trascorrere la maggior parte della giornata in aria li ha resi capaci di svolgere qualsiasi attività al di sopra del terreno; sembra che l'attuale comandante delle Frecce Tricolori abbia preparato l'esame di maturità durante un'unica, interminabile caduta. La madre lo avrebbe nutrito tirandogli panini e bibite

quando, rimbalzando da un muro all'altro, passava davanti alla finestra di casa.
Coloro che, invece, non hanno avuto la fortuna di sperimentare fin dalla più tenera età l'ebbrezza della velocità e del volo, e che comunque provano una certa attrazione nei confronti dell'aria, possono sempre dedicarsi a uno degli ormai numerosissimi simulatori disponibili, una categoria alla quale andrà presto ad aggiungersi anche Agile Warrior. Lo scenario prevede un panorama politico della Terra alquanto precario (lo è già, dite? Be', immaginate che lo sia ancora di più e avrete un buon quadro della situazione), con forti pressioni belliche da parte di alcune nazioni e, addirittura, il rischio imminente di una Terza Guerra Mondiale (e poiché, si sa, la terza volta è sempre quella buona, forse è meglio cercare di evitare che il conflitto abbia inizio).
Gli elementi fondamentali del gioco, che al momento è previsto soltanto per PlayStation, sono naturalmente quelli che hanno decretato il successo di altri simulatori in passato, primi tra tutti la velocità e la qualità grafica, ma i programmatori hanno voluto aggiungere un ulteriore elemento per dare spessore alla simulazione: una storia articolata e completa, che si evolve contemporaneamente in cielo e in terra, dove spionaggio e tradimenti fanno da cornice ai furiosi scontri aerei.
Le intenzioni dei programmatori sono, chiaramente, quelle di superare i limiti imposti da una semplice simulazione, e al tempo stesso di fornire un nuovo standard per i giochi di combattimento aereo. Il PlayStation è senza dubbio un'ottima macchina per un simile proposito; vedremo se il risultato sarà all'altezza delle promesse. Ma per questo dovremo necessariamente aspettare la prossima (speriamo) recensione...

Andrea Fattori





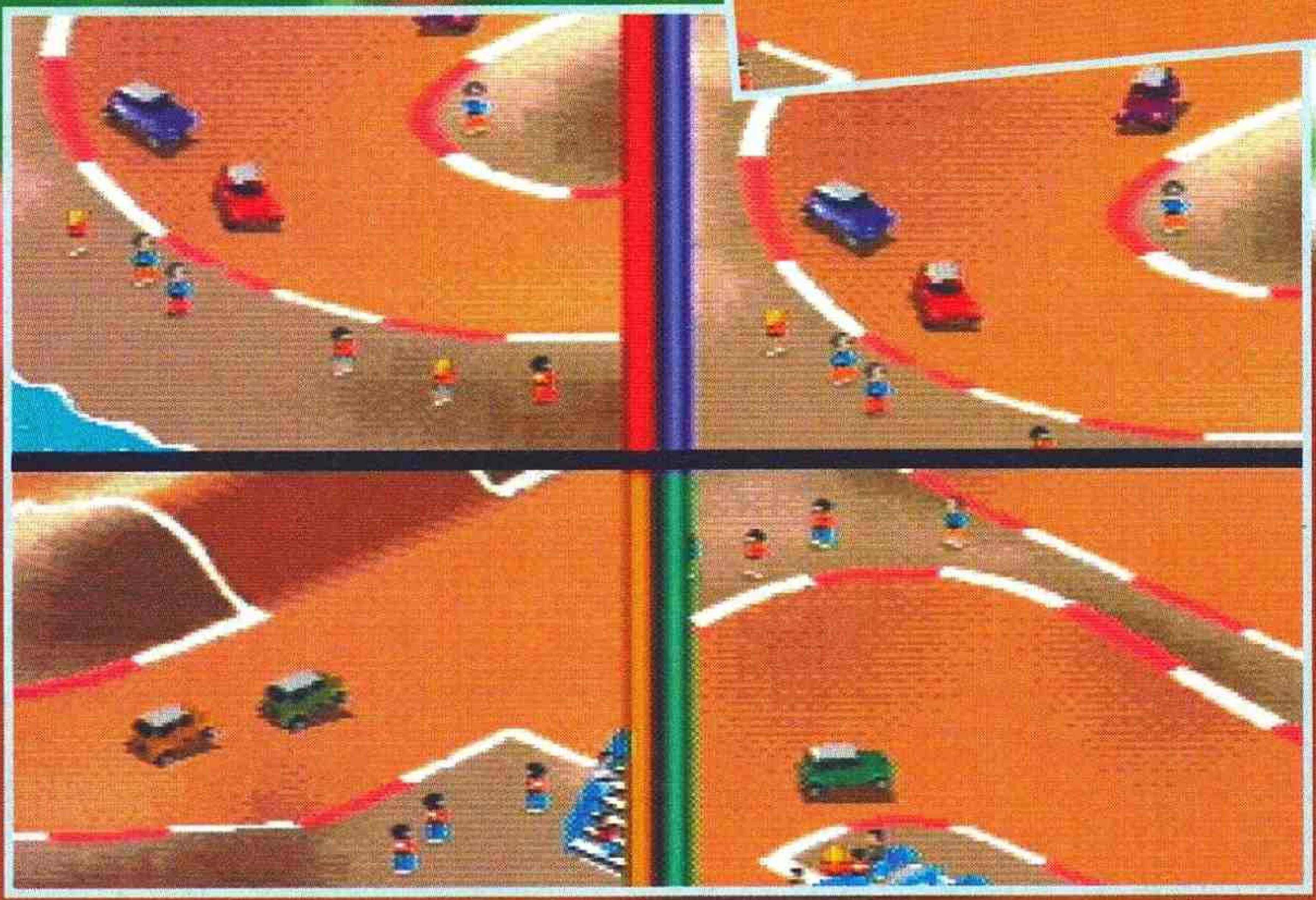
PREVIEW

MEGADRIVE

SUPER SKIDMARKS

Finalmente i possessori di SuperNES non dovranno più crepare dall'invidia quando vedono un possessore di Megadrive che gioca a MicroMachines 2... Come dite? C'è scritto Mega Drive sotto il cartello della preview?

Effettivamente non sono mai riuscito a capire la mania di contraddistinguere un gioco, dalla versione SNES a quella Mega Drive, mettendo il suffisso (che malgrado tutto non è un suffisso, ma lo è divenuto con gli anni...) SUPER o MEGA prima del titolo. Prendiamo un esempio: Turrican è Turrican, ma per chissà quale ragione, lo stesso gioco viene chiamato Mega Turrican (versione Mega Drive) e Super Turrican (versione SNES): perché mi chiedo? Chi è che ha detto che i giochi che si intitolano MegaXXXX debbano essere per forza per MD mentre quelli intitolati SuperYYYY per Super Nintendo?

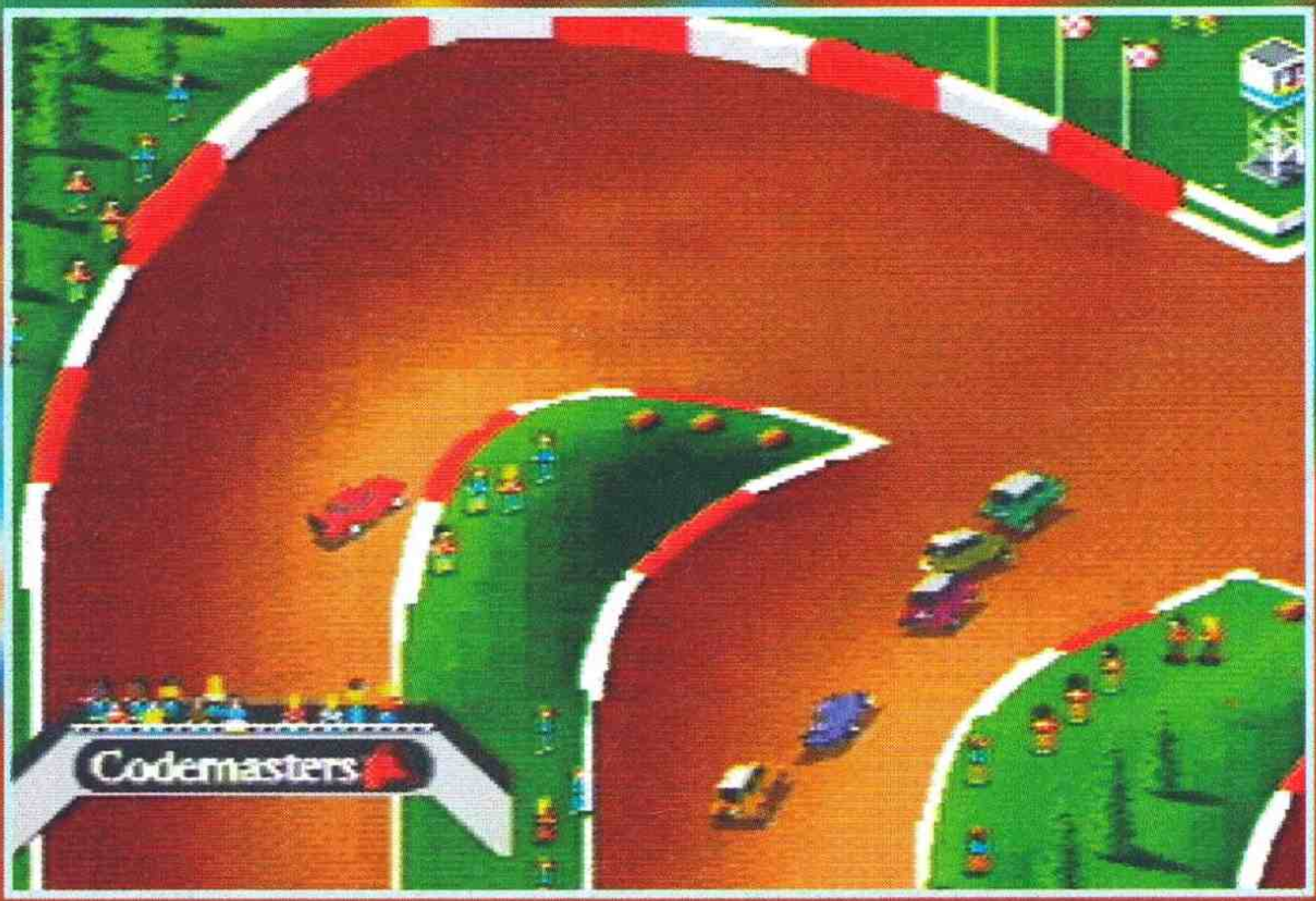


Ragazzi, finalmente alla Codemasters hanno deciso di fare qualcosa di assolutamente fuori dagli schemi, una dimostrazione di anticonformismo assoluto!
Infatti il nuovo titolo della software house anglosassone si intitola Super Skidmarks ed è per Mega Drive!
Ora non chiedetemi per quale ragione sia stata fatta una scelta di questo tipo: probabilmente l'idea è quella di far acquistare questo gioco anche ai possessori di Super NES, che si gettano a capofitto su un qualsiasi prodotto che inizi con SUPER, così da far incrementare notevolmente le vendite del prodotto... Peccato solamente che gli stessi possessori di Mega Drive non comprerebbero mai a scatola chiusa un gioco il cui nome dovesse iniziare con Super, ma andrebbero alla ricerca del Mega... Non so se mi sono spiegato...
Il risultato è che le vendite saranno uguali, ma le copie destinate ai possessori di Mega Drive saranno in mano a quelli che hanno un Super NES, che ovviamente non se ne fanno nulla! Contenti loro...
Secondo punto preso pari pari da "Il Manuale del piccolo anticonformista anarchico e autolesionista": se questo gioco è veramente per Mega Drive (cosa della quale sto iniziando a dubitare dal momento in cui ho iniziato questa stravolgente opera riflessiva: hai visto cosa ho fatto in questi tre mesi, Alex? Ho pensato, pensato e pensato... Mentre pensavo, ho bevuto, bevuto e bevuto... Morale della storia mi sono rincitrullito, ito, ito... Forse è ora che smetta di assumere le mie dosi giornaliere di Tennent's e mi dia seriamente al vino! C'è una brillante carriera di alcolista di fronte a me!)... Se questo gioco è veramente per Mega Drive, dicevo, per quale ragione alla Codemasters dovrebbero lanciare un gioco molto simi-

le a MicroMachines 2, sapendo che è comunque inarrivabile, quando è la stessa Codemasters a produrre MM2? Per farsi una concorrenza interna? E perché non farne anche una versione per SNES? Perché comunque MicroMachines 2 non ha rivali? Mah, forse mi sto facendo troppe domande ed è giunto il momento che inizi a parlare di questo Super (o Mega... Ok, la smetto!) Skidmarks.

Per chi, oltre a quello delle console, segue anche il mercato degli home computer, questo nome non è nuovo: infatti la prima apparizione di Skidmarks, risale a un annetto fa su Amiga a opera degli Acid Software, già in evidenza con il grandissimo Super Stardust (questa volta mi risparmio ogni commento sul suffisso). Se non vado errato, questo dovrebbe essere anche l'esordio su una console per questi programmatori.

Sostanzialmente, in Skidmarks, lo scopo del giocatore è quello di gareggiare, a bordo di un autoveicolo, contro altri piloti, su piste al limite della praticabilità che ricordano moltissimo i percorsi del vecchio Ivan Ironman Stewart Off-Road Racing: salti, chicane, dossi, pozzanghere e chi più ne ha più ne metta! Esistono più di quarantotto tracciati insidiosissimi e si può giocare fino a quattro giocatori contemporaneamente, grazie all'ormai collaudatissima J-Cart. I giocatori avranno anche una vasta gamma di automobili tra le quali scegliere (big foot, go kart, Formula 1), più un paio nascoste (tra queste esiste però la famigerata mucca con le ruote e vi assicuro che è uno spasso!): tutti i veicoli sono stati digitalizzati e poi renderizzati per avvicinarsi maggiormente a modelli reali (se qualcuno dovesse trovare il modellino della mucca con le ruote me lo faccia sapere: sono disposto a sborsare fino a cinquecento lire!).



Ma la cosa migliore in fatto di innovazione è sicuramente la gestione delle partite multigiocatore: esistono infatti diversi modi di scannarsi tra amici e quello di maggiore impatto visivo è lo split screen in quattro parti uguali dello schermo, nella modalità 4 player. Se si gioca solamente in due invece, si può scegliere come "splittare" lo schermo: in verticale od orizzontale. In caso queste visuali risultino troppo caotiche, è stato implementato anche un MicroMachines Mode: si gareggia tutti sullo stesso schermo e ai più "lenti" verranno addebitati dei secondi proporzionali alla velocità del proprio mezzo e di quella degli avversari, secondi che ovviamente verranno sommati alla fine della gara: insomma non è detto che se al termine della competizione, se vi siete classificati secondi, rimarrete in questa posizione poiché ci sono sempre da fare i conti con le penalizzazioni!

Nella beta che abbiamo provato però, manca l'elemento fondamentale che ha reso Skidmarks un gioco di culto (e che tutto sommato gli da anche il nome: gli skidmark sono le strisciate che vengono lasciate delle ruote della macchina!): come del resto testimoniano le foto, non c'è traccia, almeno per il momento di sgommate et similia, ma nella versione definitiva dovrebbero essere aggiunti anche questi particolari.

L'unica differenza notevole che sono riuscito a scovare tra Skidmarks e MicroMachines 2 è la visuale di gioco: mentre in quest'ultimo è assolutamente bidimensionale e a scrolling multidirezionale, in SS è tridimensionale e isometrica, ma senza scrolling, a meno che non si giochi in modalità split screen.

Per il resto Super Skidmarks ha accalappiato subito l'intera redazione (beh, quasi tutti!) e malgrado parta già a confronto con un campione di incassi come MicroMachines 2, non è detto che ne debba uscire sconfitto a priori. Se ne volete sapere di più non vi resta che aspettare il prossimo numero!

Byez!

MAO

Db-Line

SEI UN RIVENDITORE?

PER OGNI NUOVO RIVENDITORE CHE EFFETTUERA' UN ORDINE IN REGALO 2 PRODOTTI

Inoltre...

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI
OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI
ASSISTENZA TECNICA & RIPARAZIONI

CONTINUA IL SUCCESSO DEL DB-DAY

TELEFONACI IL 10 OTTOBRE

30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!

UN ESEMPIO? MEGA DRIVE 2 + 2 JOYPAD
L. 154.000
IVA ESCLUSA - SOLO PER RIVENDITORI

20.000 PRODOTTI VENDUTI - 250 RIVENDITORI SERVITI NEGLI ULTIMI DB-DAY!

Db-Line

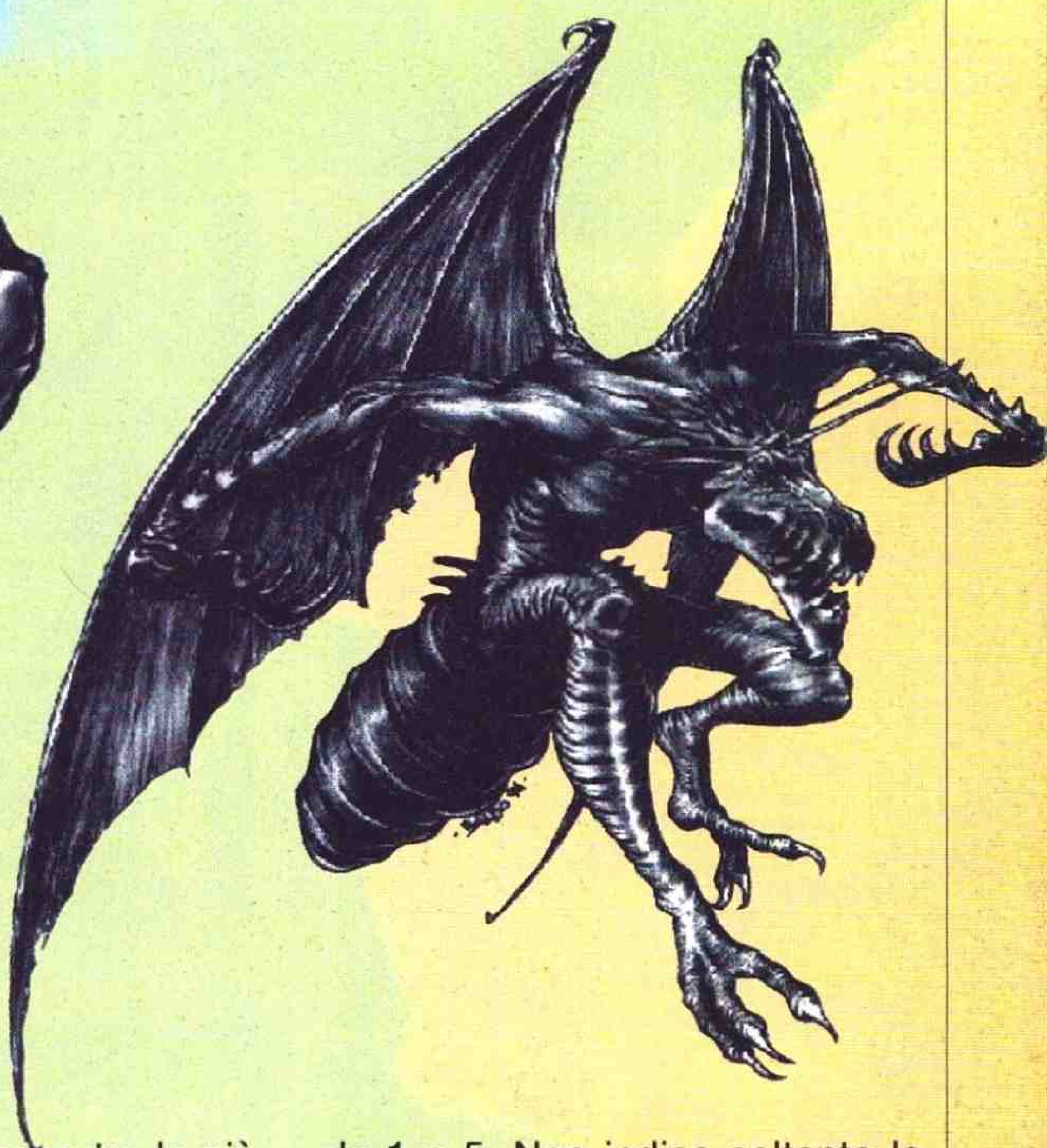
DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - // http: www.dbline.it

MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - SATURN - PLAYSTATION

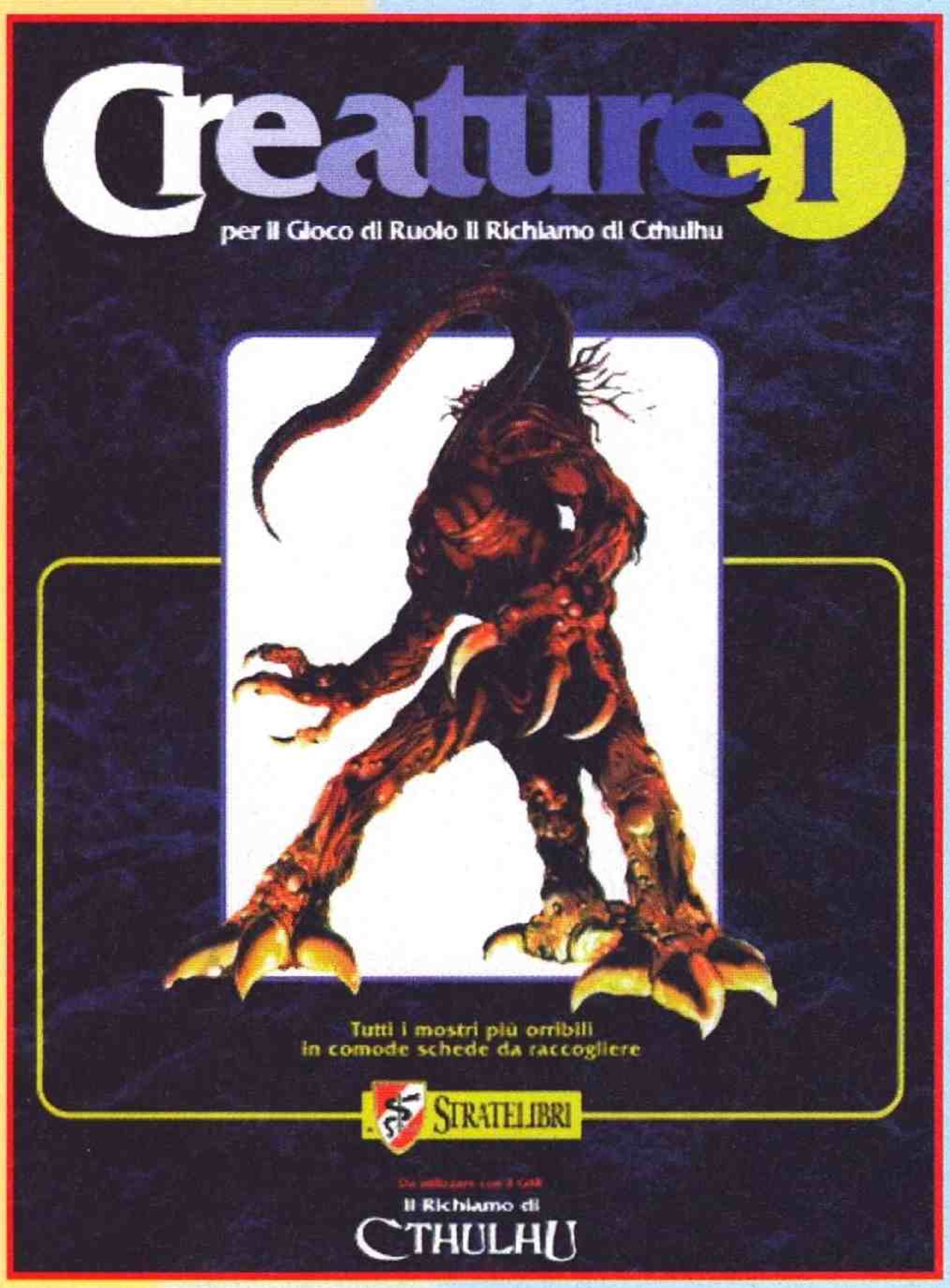
MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - NINTENDO 8 BIT - MASTER SYSTEM

Questo si presenta come un autunno caldo (dal punto di vista del gioco, chiaramente), e le attività fervono. Alcuni chiudono i battenti, mentre altri ancora mettono in cantiere materiale estremamente interessante e in gran quantità. Con il prossimo numero avremo un'ampia carrellata dei prodotti che caratterizzeranno le nostre serate invernali di gioco. Per il momento però vediamo un primo prodotto di una serie che si annuncia molto interessante:

CREATURE



Vi ricordate il principio su cui si basavano (e si basano) i compendi di schede di mostri e creature per AD&D? Di volta in volta vengono pubblicate delle raccolte contenenti un certo numero di fogli. Questi fogli hanno, pagina per pagina, tutte le informazioni relative a un solo essere, il quale viene descritto in maniera esauriente.
Partendo da questo presupposto, la Stratelibri ha presentato il primo volume della serie Creature. Si tratta di un fascicolo di una ventina di pagine circa, interamente dedicato ad alcuni degli esseri che popolano gli incubi suscitati dai racconti di H.P. Lovecraft.
Il volume può essere tenuto e consultato da qualunque Master, come una guida con informazioni supplementari e aggiuntive per la resa delle creature che desidera inserire nei propri scenari, oppure può essere utilizzato come una dispensa di una serie che vede la luce proprio con questo primo modulo. Infatti, ciascuna pagina può essere staccata e inserita in un raccoglitore, così da formare una vera e propria enciclopedia, che andrà espandendosi a mano a mano che usciranno altri volumi della serie. Questo primo numero della collana Creature si occupa di alcuni esseri estratti non in ordine alfabetico, di importanza o di potere, ma con un criterio ben differente. Le quattordici creature trattate in questo modulo sono tra le più frequentemente incontrate (è il caso di Ghoul, Mi Go, Servitori di Glaaki e Zombi), o appartengono alla categoria degli esseri superiori che più spesso ordiscono trame a discapito dei coraggiosi Investigatori, e che quindi costituiscono, spesso e volentieri, le menti e i poteri occulti contro cui cimentarsi (Hastur, Nyarlathotep).



Ciascuna scheda, organizzata sulle due facciate di una pagina, presenta una serie di informazioni in più sezioni. La prima parte reca l'elenco completo delle caratteristiche dell'essere, quantificando così le sue dimensioni fisiche, le capacità mentali e paranormali e la sua resistenza ai danni. Successivamente abbiamo i dati di combattimento della creatura, le armi a sua disposizione, l'armatura (ossia la coriacità della pelle, scaglie, essenza esterna, ecc.), la sanità (ahimè) che fa perdere a chi è testimone della sua comparsa e alcune nozioni sul tipo di habitat in cui può essere incontrata.
Si arriva poi al nocciolo della scheda vero e proprio: una cartella contenente la storia della creatura di cui stiamo parlando, con i tratti salienti della sua fisiologia, le abitudini, eventuali nemici o schemi comportamentali, più tutto ciò che può servire per inserire correttamente l'essere in qualunque tipo di campagna.
A completare l'analisi della creatura abbiamo un ultimo parametro estremamente rassicurante: la pericolosità della creatura; questa viene espressa in "teschi" e varia da 1 a 5. Non indica soltanto la mera potenza dell'entità, ma anche il suo atteggiamento verso gli Investigatori e l'Umanità in generale. Per la cronaca: Zombi e Mi-Go hanno un teschio, mentre cose del calibro di Nyarlathotep o Hastur l'Innominabile ne hanno meritati ben cinque (ma forse è un giudizio ottimistico).
I prossimi volumi della serie Creature saranno, come già detto, organizzati sulla scia di questo primo modulo. Le creature, siano esse per Girsa piuttosto che per Stormbringer, avranno lo stesso schema di presentazione delle informazioni e delle caratteristiche. In questo modo sarà possibile, acquistando anche i futuri prodotti, creare un voluminoso tomo, di capacità enciclopediche contenente un bestiario completo di tutti gli esseri che popolano le nostre avventure.
Buona lettura.

Christian Antonini

MAGIA!

n po' di quelle. Dunque, uno
ei set più famosi di Magic è
rnato alla grande in Italia (le
egends originali sono uscite
ù di un anno fa), e già da ora
osso dirvi che si tratta di un
ran bel prodotto. la qualità di
ampa è eccezionale, il testo è
uono, le carte sono diverten-
.. I giocatori "vecchi" avranno
odo di riprendersi carte date
a "scioccamente" tempo fa,
hi ha appena iniziato si sentirà
nprovvisamente potente grazie
un sacco di carte esagerate,
tti gli altri potranno finalmente
re "ho una collezione completa
n... Legend"... Mindbending.

Lunedì pomeriggio. Christian, Giancarlo e Andrea giocano a Micromachines 96. Io lancio un'Offerta Divina gridando "distruggo il Megadrive": improvvisamente, i tre individui vanno in frenzy e si buttano sulle mie Leggende.

LE CARTE DEL MESE

Dopo aver tagliato diffusamente i riferimenti alle Chronicles, vi presentiamo orgogliosamente alcune delle carte che potrete trovare in giro senza fatica durante questo periodo. Buona caccia e buon gioco...

Cyclone
Direttamente dalle Arabian Nights arriva questa bizzarra pestilenza verde, un po' più scomoda da usare ma provvista di un'illustrazione davvero molto bella. Le Chronicles non sono poi da buttare...

Angelo Caduto
Presente sia nelle Chronicles sia nelle Leggende, questa bella creatura nera sembra avere una qualche parentela con il Serra. O è solo un'impressione? Fatto sta che adesso posso levare tutti quelli a bordo bianco dal mio mazzo e metterci questi (molto più belli).

Pendelhaven
Una carta fondamentale per i mazzi contenenti creaturine piccole: quel bonus non è proprio una cosa da nulla. Inoltre, oggigiorno dove la trovate una terra che fornisce mana di un colore specifico e che vi da anche un'abilità speciale così utile?

Repentant Blacksmith
Una volta era una Arabian Nights non comune, dal valore tutto sommato rispettabile. oggi invece è solamente una creatura con la protezione dal rosso comune.

Aladdin
Niente film di Walt Disney per questa creatura interessantissima. protetta da uno Spectral Shield (Ice Age) è il terrore di chi si affida troppo agli artefatti. Anche qui viene dimostrata l'utilità delle Chronicles.

Sorvegliante dei Coboldi
I Coboldi sono delle simpatiche creature 0/1, presenti in tre tipi (per un totale di 12 possibili creature) esclusivamente nelle Leggende. Dimenticavo, il costo di lancio di questi "esseri" è pari a 0, e esistono diverse carte in grado di potenziarle.

Purificazione Psichica
Mazzo scarta-carte, a me! Con quattro di questi gadget nel mazzo l'avversario ci penserà due volte prima di lanciarvi un Hymn to Tourach, un Distorcere la mente o anche solo una Ruota della Fortuna. Almeno per un po' gli Spettri Ipnotici dovrebbero passare di moda.

Equinozio
Mazzo spacca-terre, a me! Ecco un'altra comune in grado di bloccare (o anche solo rallentare) uno dei mazzi più antipatici dell'universo. Ne bastano un paio e poi potrete allegramente "caunterare" tutti i Sinkhole, Pioggia di Pietre, Thermokarst e amici vari.

Matrice della Vita
Un bell'artifattino moderatamente utile, che salva tutte le vostre creature bisognose d'aiuto da una morte non desiderata (avendo a disposizione tempo e mana, naturalmente).

Feldon's Cane
Adesso che è una carta comune delle Chronicles, nessuno ne è sprovvisto: ed è un bene, vista la sua utilità...

Reincarnazione
Il mazzo "Reanimator" adesso può anche essere

LE DATE

O meglio, la data. Siamo riusciti solo a scoprirne una, causa impegni vari su più fronti da parte nostra & da parte di chi avrebbe potuto comunicarcele. Comunque, vi possiamo dire che il 14 e il 15 di Ottobre si terrà a Lido Adriano in provincia di Ravenna (nell'hotel K2 di Viale Petrarca al 457) Allcardgames, la prima convention nazionale dei giochi di carte. Ci sarà, naturalmente, un torneo di Magic valevole per la classifica a punti, un campionato italiano in prova unica di Star Trek, un torneo del gioco di carte di Ken e altre iniziative interessanti. L'organizzazione è a cura di Luca's mania, e il numero di telefono a cui rivolgersi è 0544/590255.

RICHARD GARFIELD E' UN BUFFONE

Senza offesa, of course. La carta Jester's Cap delle Ice Age riporta un ritratto molto accurato di una persona, a opera di Dan Frazier. Per chi fosse interessato a una simile inezia, il faccione sorridente raffigurato (dall'aria un po' furba) è nientemeno che Richard Garfield, ideatore di Magic e probabilmente novello miliardario. Fa sempre piacere saperlo.

Nonostante il colpo inflitto dalle Chronicles (dove si possono trovare numerose carte provenienti dal set succitato), le Leggende hanno anche un buon valore di scambio: lo prova il fatto che numerosi speculatori stanno comprando box su box da spedire in America, per ottenere altre carte e soldi. A chi non interessa tutto questo rimane sempre la possibilità di giocare con Rasputin Dreamweaver, con il Mirror Universe (non conosco ancora il nome in Italiano) e così via: ci sarà da divertirsi...

MA

KICKSTART

Via Roma, 34/d - 10028 TROFARELLO (TO)
Tel. 011/649.61.82-649.84.94 - Fax 011/649.61.78

Orario: dal LUNEDÌ al VENERDÌ: 10.00 - 12.30 • 14.30 - 19.00
al SABATO: 10.00 - 12.30

PER ORDINI FUORI ORARIO INVIARE UN FAX

VENDITA PER CORRISPONDENZA

KICKSTART GARANTISCE LA MASSIMA SERIETÀ DISTRIBUENDO SOLO PRODOTTI ORIGINALI

3DO

ALONE IN THE DARK	L. 107.000
AD & D SLAYER	L. 117.000
BC RACER	NOVITÀ
BIOS FEAR	NOVITÀ
CORPSE KILLER	L. 122.000
CANNON FODDER	L. 107.000
CADILLACS & DINOSAURS	NOVITÀ
CYBER SCOUT	NOVITÀ
DEADALUS ENCOUNTER	L. 147.000
DISCWORLD	NOVITÀ
FLYING NIGHTMARES	L. 117.000
GEX	L. 114.000
GUARDIAN WAR	TELEFONARE
HELL	L. 117.000
IMMERCENARY	TELEFONARE
IMMORTAL DESIRE	TELEFONARE
INCREDIBLE MACHINE	L. 97.000
IRON ANGEL	TELEFONARE
ICE BREAKER	NOVITÀ
LOST EDEN	L. 107.000
MEGARACE	L. 106.000
MAD DOG MC CREE	L. 89.000
MAD DOG MC CREE 2	L. 117.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 117.000
PATAANK	L. 102.000
POWER KINGDOM	L. 117.000
PANZER GENERAL	L. 117.000
POWER SLIDE	L. 117.000
QUARANTINE	L. 117.000
REBELASSAULT	L. 118.000
REAL PIMBALL	L. 117.000
RETURN FIRE	L. 117.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 122.000
ROAD RUSH	L. 127.000
SAMURAI SHODOWN	L. 124.000
SHERLOCK HOLMES	L. 119.000
SHOCKWAVE 2	L. 89.000
STAR BLADE	L. 117.000
STAR CONTROL 2	L. 118.000
SEWER SHARK	L. 107.000
STATION INVASION	L. 79.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 147.000
SUPER WING COMMANDER	L. 117.000
SLAM & JAM	L. 117.000
SPACE ACE	L. 122.000
SPACE PIRATES	L. 119.000
SYNDACATE	NOVITÀ
3D ATLAS	TELEFONARE
THE HORDE	L. 99.000
THE NEED FOR SPEED	TELEFONARE
THEME PARK	L. 117.000
TRIPLE THREAT SHANGAI	L. 79.000
V.R. STALKER	L. 107.000
VIRTUOSO	L. 117.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 127.000
WORLD CUP GOLF	L. 114.000
WING COMMANDER 3 EARTH OF TIGER	L. 139.000
WORLD CUP SOCCER	TELEFONARE

GAME GEAR

COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

MONSTER TRUCK	L. 69.000
STARGATE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 54.000
KAWASAKI SUPERBIKE	L. 69.000
SONIC CHAOS	L. 54.000
SONIC SPINBALL	L. 69.000
EARTH WORM JIM	NOVITÀ
F1 WORLD CHAMPION EDITION	L. 83.000
JUDGE DREDD	L. 93.000
JUNGLE STRIKE	L. 87.000
TRUE LIES	L. 93.000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

CONSOLE

SUPERNINTENDO + GIOCO	L. 219.000
MEGADRIVE II + GIOCO	L. 244.000
3DO (DIVERSE VERSIONI)	TELEFONARE
SEGA 32X	TELEFONARE
SEGA SATURN VERSIONE PAL + GIOCO	L. 1.290.000
SONY PLAYSTATION PAL + GIOCO	L. 1.390.000
NEO GEO CD + 2 PAD + GIOCO	L. 959.000

PLAYSTATION

ACE COMBAT • AQUA NOTE'S HOLIDAY
ARC THE LAND • BOXER'S ROAD • CYBER WAR
GAME NO TATSUJIN • HYPER FORMATION SOCCER
MYST • MAGIC BEAST WARRIORS
GUNDAM KIDO SENSHI • METAL JACKET
NIGHT STRIKER • POWERFULL BASEBALL '95
RAYDEN PROJECT • RIDGE RACER
RULE OF KEIBA '95 • RAYMAN • SPACE GRIFFON
SUPER PARODIUS • PHILOSOMA • TEKKEN
TOSHINDEN • TWIN GODDESSES • THATS PON
THOROUGHBRED BREEDER 2 PLUS
THUNDERSTORM & ROAD BUSTER
VAMPIRE DARKSTALKER

SEGA SATURN

ASTAL • BATTLE MASTER • BLUE SEED
CLOCKWORK KNIGHT • DAYTONA USA • DEADALUS
GALE RACER • GOTHA • GREATEST NINE
GRAN CHASER • MYST • PEBBLE BEACH GOLF
PANZER DRAGON • PARODIUS DX PACK
PRETTY FIGHTER X • SIDE POCKET 2
SUPER REAL MARJONG • SHINOBI
THE MASTER OF GAME • VICTORY GOAL
VIRTUA FIGHTER

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

MEGA 32 X — NOVITÀ

NBA JAM T.E.	L. 144.000
SHADOW SQUADRON	TELEFONARE
WWF RAW	L. 144.000
NFL QUARTERBACK CLUB	L. 139.000

MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER	TELEFONARE
ART ALIVE	L. 14.000
ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS	TELEFONARE
BLOODSHOT	L. 89.000
BUBSY	L. 24.000
BALLZ 3D	L. 66.000
BAD OMEN	L. 39.000
CRUE BALL	L. 19.000
COMIX ZONE	TELEFONARE
DESERT DEMOLITION	TELEFONARE
DRACULA	L. 29.000
EARTH WORM JIM	L. 119.000
FEVER PICH SOCCER	L. 129.000
F1 WLD CHAMPION EDITION	L. 128.000
HAUNTING	L. 29.000
JAMES POND 3	L. 59.000
JELLY BOY	L. 117.000
JUDGE DREDD	L. 129.000
CAPTAIN AMERICA	L. 52.000
ETERNAL CHAMPION	L. 66.000
FIFA SOCCER '95	L. 119.000
HULK	L. 54.000
JAMES BOND 007	L. 52.000
JOE MONTANA FOOTBALL	L. 54.000
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	L. 109.000
LEMMINGS 2	L. 74.000
MEGA TURRICAN	L. 69.000
MEGA BOMBERMAN	L. 99.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 59.000
NBA JAM T.E.	L. 104.000
PUGGSY	L. 19.000
RED ZONE	L. 114.000
SPIDERMAN	L. 19.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 69.000
SONIC E KNUCKLES	L. 116.000
SECOND SAMURAI	L. 57.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 57.000
STREET FIGHTER 2	L. 74.000
SUPER KICK OFF	L. 66.000
STORY OF THOR	TELEFONARE
SHUT UP & JAM	L. 59.000
SOLEIL	TELEFONARE
MICRO MACHINE 2	L. 69.000
SHINING FORCE 2	TELEFONARE
STARGATE	L. 104.000
THEME PARK	TELEFONARE
THE PUNISHER	TELEFONARE
TRUE LIES	L. 114.000
THE LAWNMOWERMAN	L. 61.000
TOE JAM EARL 2	L. 59.000
WORLD CUP USA '94	L. 57.000
VIEW POINT	L. 106.000
WAYNE GRETZKY NHLPA	L. 139.000
WWF RAW	L. 69.000
WARLOCK	L. 99.000

GAME BOY "UNDER THE SUN"

GAME BOY TRASPARENTE CON PORTA GAME BOY E CARTUCCE TRASPARENTE, UNA CARTUCCIA SPORTIVA ED UN PAIO DI OCCHIALI DA SOLE NINTENDO TUTTO A . . . . . **L. 187.000**

ACCESSORI PER CONSOLE

Tornado **L. 45.000**

JOYPAD PROGRAMMABILE PER SUPERNINTENDO	**L. 59.000**
JOYPAD PROGRAMMABILE PER MEGADRIVE	**L. 59.000**
JOYPAD INFRAROSSI PER SN e MD a partire da	**L. 79.000**

Sigma **L. 39.000**

SpeedPad **L. 39.000**

LogiPad **L. 55.000**

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY VALUES	L. 139.000
ANIMANIACS	L. 97.000
ART OF FIGHTING	L. 71.000
BATTLETOADS D. DRAGON	L. 66.000
BLAZING SKIES	L. 76.000
BLUES BROTHERS	L. 76.000
BRETT HULL HOCKEY	L. 67.000
CASTELVANIA 4	L. 69.000
CLAYMATES	L. 66.000
CRASH DUMMIES	L. 66.000
CHOPLIFTER 3	L. 66.000
DESERT FIGHTER	L. 69.000
DINO DINI SOCCER	L. 82.000
DRAGON	L. 89.000
DOUBLE DRAGON	L. 67.000
EQUINOX	L. 59.000
EARTH WORM JIM	L. 127.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 132.000
FINAL FIGHT 2	L. 69.000
F1 WORLD CHAMP. EDITION	L. 139.000
F1 POLE POSITION 2	L. 119.000
HULK	L. 73.000
HAGANE	L. 144.000
INTERNATION. SUPERSTAR SOCCER	L. 129.000
ILLUSION OF GAJA	TELEFONARE
JUDGE DREDD	L. 139.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	L. 149.000
KICK OFF 3	L. 56.000
LAST ACTION HERO	L. 78.000
MAGIC SWORD	L. 69.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 109.000
MR TUFF	L. 139.000
MECH WARRIOR	L. 66.000
MIGHTY MAX	L. 71.000
MICKEY MANIA	L. 89.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NINJA WARRIORS	L. 128.000
POCKY E ROCKY 2	L. 139.000
PUTTY SQUAD	L. 128.000
PLOCK	L. 66.000
RETURN OF THE JEDI	L. 89.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 69.000
SHAQ-FU	L. 78.000
SENSIBLE SOCCER	L. 74.000
SUPER PANG	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 124.000
SINK OR SWIM S.O.S.	L. 89.000
SPACE ACE	L. 66.000
SPARKSTER	L. 89.000
SPECTRE	L. 66.000
SUPER ADVENTURE ISLAND	L. 78.000
SUPER BATTLETANK 2	L. 69.000
SUPER BOMBERMAN	L. 66.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 75.000
SUPER MORPH	L. 62.000
SUPER OFF ROAD	L. 66.000
SUPER PINBALL	L. 109.000
SYNDACATE	L. 109.000
STREET RACER	L. 105.000
SIM CITY	L. 54.000
SUPER STAR WARS	L. 66.000
SEA QUEST DSV	L. 69.000
THE PAGEMASTER	L. 79.000
THE LAWNMOWERMAN	L. 64.000
THE BRAINIES	L. 78.000
THE HUMANS	L. 109.000
TURTLES T. FIGHTERS	L. 109.000
YOGHI BEAR	L. 89.000
ZOMBIES	L. 78.000

GAME BOY

MILION'S SECRET CASTLE	L. 64.000
TARZAN	L. 73.000
STARGATE	L. 69.000
THE LAWNMOWERMAN	L. 59.000
COOL SPOT	L. 59.000
BUBSY 2	L. 69.000
DONKEY KONG LAND	L. 83.000
EARTH WORM JIM	L. 73.000
JUDGE DREDD	L. 83.000
NBA JAM T.E.	L. 83.000

tutti i prezzi sono IVA COMPRESA

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

IL GIOCO DELLA FENICE

Se la scuola e il lavoro vi hanno rigettato nello sconforto, non disperate: il gioco è sempre pronto a offrirvi qualche ora di svago e divertimento.

Andrea Fattori

Non è facile creare dei giochi originali, e questo è un dato di fatto. Occasionalmente - e aggiungerei anche sempre più raramente - vedono la luce dei veri e propri capolavori, sistemi assolutamente innovativi e nuovi, totalmente diversi da quanto è già presente sul mercato. Nella maggior parte dei casi, comunque, l'unica soluzione è quella di trovare dei nuovi punti di vista per sfruttare idee ormai collaudate, rendendole diverse e divertenti.

Questo è il caso del Gioco della Fenice (ma anche della maggior parte dei titoli che vedono la luce in ogni momento), ma non fraintendete la premessa per una critica; semplicemente si trattava di un espediente per non turbarvi troppo dicendo che questo gioco riprende sostanzialmente il celeberrimo Gioco dell'Oca, uno dei boardgame più antichi e famosi della storia. In realtà, però, la Fenice offre degli elementi di originalità indubbiamente marcati e di valore, più che sufficienti per farne un buon gioco.

La meccanica di base, come abbiamo detto, è quella del Gioco dell'Oca, ovvero il classico percorso numerato, con i giocatori che devono cercare di raggiungere l'ultima casella prima degli altri concorrenti. Ma a rendere diverso e movimentato il gioco sono i Tarocchi, le carte che "maghi e veggenti" utilizzano per scrutare nelle nebbie dei tempi futuri. A ogni casella, infatti, è abbinata una particolare carta, in base alla quale il giocatore deve intraprendere determinate azioni. L'elemento di originalità, comunque, non sta tanto nella presenza dei Tarocchi (anche nel normale Gioco dell'Oca vengono date indicazioni in base alle caselle che si occupano), bensì nella possibilità, spesso, di potere decidere se intraprendere una determinata azione piuttosto che un'altra, arginando così in qualche modo l'esagerata influenza della fortuna in giochi di questo genere. Il caso più classico è quello della scelta tra l'avanzare di un determinato numero di caselle o di tirare i dadi.

L'unico rimpianto, per un'idea altrimenti interessante e piuttosto originale, è quello che l'abbinamento caselle/Tarocchi è fisso, e questo può portare a una minore varietà di situazioni. Fortunatamente ci sono sempre i dadi a introdurre l'elemento di variabilità.

JAGUAR™

6 4 - B I T

SISTEMA MULTIMEDIALE INTERATTIVO

Processore Grafico 64 bit
con tecnologia RISC.

16,8 Milioni di colori
Immagini video super-realistiche.

Rendering super-veloce
più di 850 milioni di pixels/sec.

ATARI®

Grafica 3D
Animazioni fluide e realistiche.

Joy-pad Numerico
Il nuovo standard dell'intrattenimento.

Suono Digitale con Qualità CD
16 bits Stereo.

Giochi Disponibili

Alien V Predator	L. 119.000
Brutal Sport Football	L. 99.000
Bubsy the Bobcat	L. 79.000
Chequered Flag	L. 119.000
Club Drive	L. 99.000
Crescent Galaxy	L. 79.000
Doom-Special Edition	L. 119.000
Dragon-Bruce Lee Story	L. 99.000
Evolution-Dino Dudes	L. 79.000
Iron Soldier	L. 99.000
Kasumi Ninja	L. 119.000
Raiden	L. 79.000
Tempest 2000	L. 99.000
Wolfenstein 3D	L. 99.000
Zoll 2	L. 79.000
Syndicate	L. 99.000
Theme Park	L. 99.000
Cannon Fodder	L. 99.000
Chalers Barkley Baskeball	telefonare
Creature Shock	L. 79.000
Demolition Man	L. 79.000
Flashback	telefonare
Rayman	telefonare
Rise of the Robots	L. 99.000
Sensible Soccer	telefonare
Val d'Isere Skiing an Snow	L. 119.000
Hower Strike	L. 99.000

Prossimi Arrivi

Troy Aikman Football	telefonare
Power Drive	telefonare
Battlezone 2000	telefonare
Battlemorph	telefonare
Blu Lightning	telefonare
Hardball III	telefonare
Legion of Undead	telefonare
Pinball Fantasies	L. 99.000
Space War	telefonare
Star Raiders 2000	L. 99.000
Tiny Toon Adventures	L. 99.000

Accessori

Jaguar Controller	L. 49.000
CD-ROM Add-On	L. 399.000

Cartuccia "CYBERMORPH" + JOYPAD inclusi

a sole L. 499.000

SUPER OFFERTA Videogiochi ATARI

CONSOLLE

LINX + Cartuccia Gioco	L. 99.000
VGS 7800 + Joypad + Gioco	L. 58.000
VCS 2600 + Joypad + Gioco	L. 48.000

Cartucce

Giochi per LINX	L. 49.000	(70 titoli)
Giochi per VGS 7800	L. 14.900	(50 titoli)
Giochi per VCS 2600	L. 11.900	(200 titoli)

MADIS Italia S.r.l. Viale Certosa, 155 - Milano Tel. (02)3087443 / Fax (02)3087444

I marchi registrati appartengono ai legittimi proprietari – Prezzi I.V.A. inclusa con $ Lit. 1600 – spedizioni in tutta Italia con Corriere Espresso

CONSOLIAMOCI

Mentre mi accingo a scrivere queste poche righe le vacanze sono appena terminate per la maggior parte di voi, e questo solo per lasciare spazio, purtroppo, alla scuola. Suvvia, non demoralizzatevi così, in fondo, dopo la pausa estiva, vi potrete tutti dedicare alla console preferita, non è forse vero? E se vorrete portare a termine qualche vendita/acquisto/scambio, Consoliamoci sarà qui per voi. L'indirizzo è sempre lo stesso, ovvero Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Ci vediamo il mese prossimo!

Silvia

Vendo Game Gear più Columns e Super Kick Off a L. 100.000, oppure le scambio con due cartucce per Super Nes Pal. Scrivere a: Antonio Rubino - Via Nazionale 246 - 75100 Matera.

Vendo Nintendo 8 bit più alimentatore, cavi, due joypad, pistola zapper e le seguenti cartucce: Chip 'n' Dale, Super Mario Bros, Duck Hunt, Doctor Mario, Goal, Tiny Toons II a L. 239.000; vendo inoltre Game Boy più batterie ricaricabili e la cartuccia Looney Tunes a L. 100.000. In regalo un carica batterie. Telefonare, dalle ore 15:00 alle ore 16:00, allo 095/948183 e chiedere di Fabio.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Bloodshot a L. 55.000, Lemmings II a L. 48.000, Mega-lo-mania a L. 28.000, Taz-Mania a L. 25.000, Mortal Kombat a L. 18.000. Telefonare, ore pasti, allo 02/6460686 e chiedere di Maxi.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nes: Nba Jam a L. 54.000, Road Runner a L. 35.000, Aladdin a L. 40.000, Pilot Wing a L. 35.000, Super Double Dragon a L. 40.000. Telefonare, ore pasti, allo 0438/61809 e chiedere di Mattia.

Vendo 32X europeo con Virtua Racing Deluxe, Doom, Star Wars, Metal Head a L. 350.000 trattabili. Vendo inoltre Sega Mega Drive con due joypad e Virtua Racing, Street Fighter II, Jungle Strike, Batman Returns, Sonic, Lotus, Battle Squadron e Golden Axe II a L. 250.000. Vendo anche altre cartucce per Sega Mega Drive al prezzo massimo di L. 20.000 l'una. Telefonare allo 051/6740327 e chiedere di Fabrizio.

Compro cartucce per Super Famicom a un prezzo massimo di L. 50.000 l'una. In particolare: Art of Fighting II, Fatal Fury Special, Samurai Shodown, NBA Jam. Telefonare, dalle ore 14:00 in poi, allo 0823/798793 e chiedere di Marco o Roberto.

Vendo Game Boy completo di auricolari, cavo per giocare in due, quattro pile, due giochi e porta Game Boy a L. 180.000. Vendo, inoltre, molte cartucce per Sega Master System. Telefonare allo 081/941221 e chiedere di Nello.

Vendo Sega Mega Drive con un joypad e le seguenti cartucce: Mortal Kombat, Castle of Illusion, Rise of the Robots, WWF Raw e Sonic a L. 400.000 trattabili, oppure cambio il tutto con Super Nintendo con tre o quattro cartucce. Telefonare allo 06/9579708 e chiedere di Paolo.

Vendo Super Nintendo con due joypad e tre cartucce a L. 450.000, oppure cambio il tutto con Sega Mega Drive con almeno due cartucce. Telefonare allo 071/2075181 e chiedere di Lorenzo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System: Donald Duck, Double Dragon, Sonic II, Thunder Blade, Air Rescue, Champions of Europe, Streets of Rage e Altered Beast. Telefonare tutti i giorni tranne il Sabato e la Domenica, dalle ore 20:00 alle ore 21:30, allo 02/9966150 e chiedere di Roberto.

Annuncio valido solo per Milano e dintorni.Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System II: Forgotten Worlds, Wanted, Laser Ghost, Dynamite Duck, Sonic, Running, Battle (!!, NdD) a L. 100.000, oppure singolarmente a L. 25.000. Telefonare allo 051/6342323 e chiedere di Leo.

Annuncio valido solo per Bologna.Vendo Super Nes Pal con un joypad, alimentatore e le seguenti cartucce: Super Ghouls'n Ghosts, Super Soccer, Castelvania IV, Hook, Donkey Kong, Dragon's Lair, Super Mario IV, Super Soccer Champ, Magical Quest più adattatore Super Game Key a L. 380.000. Vendo anche Neo Geo con Cyber Lip e Ninja Combat a L. 250.000. Telefonare allo 0966/23554 e chiedere di Sasà o Salvatore.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nes versione Pal: Aladdin, Dragon, Prince of Persia, Road Runner, Turtles in Time, Zelda a L. 400.000, oppure a L. 90.000 l'una. Cambio inoltre Secret of Mana, Dragon, Zelda ed Aladdin con: Illusion of Gaia, Wolfenstein 3D, Chrono Trigger o altri RPG. Telefonare, dalle ore 15:30 o dalle ore 20:30 allo 0976/2777 e chiedere di Gianluca.

Vendo Super Nes più due joypad e quattro cartucce a L. 300.000, oppure scambio il tutto con un Neo Geo. Telefonare, ore pasti, allo 0337/838232 e chiedere di Joy.

Vendo per Sega Mega Drive le seguenti cartucce: Altered Beast,668 Attack Sub, Forgotten Worlds, World Cup Italia '90, Terminator II completo di cannone, World Championship Soccer II, NBJ Jam, Dragon's Fury e altri. Telefonare allo 080/5421652 e chiedere di Davide.

Vendo Game Boy completo di cavi di collegamento, imballi originali e le seguenti cartucce: Tetris, WWF Super Stars II, Super Mario Land II, Home Alone, Motocross e Mickey Mouse Dangerous Chase a L. 280.000 non trattabili. Vendo inoltre Game Gear più Columus e Double Dragon a L. 100.000 non trattabili. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 16:30, allo 0875/701416 e chiedere di Marco.

Vendo Nintendo completo di due pad, pistola zapper e quattro cartucce: Dr. Mario, Mario Bros, Road Fighter e Cartoon Workship a L. 220.000. Telefonare allo 0933/822163 e chiedere di Marco o Adriana.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Last Battle a L. 45.000, Global Gladitors a L. 30.000, David Robinson's Supreme Court a L. 70.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Sega Master System II: Terminator II a L. 70.000, Golden Axe a L. 60.000, Ninja Gaiden a L. 40.000 e Mercs a L. 25.000. Telefonare allo 055/9172922 e chiedere di Claudio o di Francesco.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Fatal Labyrinth a L. 85.000, Populous a L. 80.000, Altered Beast a L. 50.000, Wrestle War a L. 85.000, Quack Shot a L. 65.000. Telefonare, ora di cena, allo 055/9172801 e chiedere di Simone Moreno Roberti.

Vendo per Super Nes Pal la cartuccia Super Street Fighter II a L. 95.000. Telefonare allo 055/6810184 e chiedere di Mirko.

Vendo Sega Mega Drive giapponese Pal più un joypad, un arcade power stick e le seguenti cartucce: Castle of Illusion, Splatterhouse II, Sonic II, Power Athlete, Wonderboy in Monster World, Terminator e Fifa International Soccer a L. 500.000 trattabili. Telefonare, alle ore 13:30, allo 0585/634516; alle ore 20:30, allo 0585/858410 e chiedere di Luca.

Acquisto Sega CD giapponese a L. 200.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 15:00, allo 06/9061482 e chiedere di Teresa.

Vendo Super Nintendo versione Pal con imballi originali, un joypad e tre cartucce: Super Mario World, Street Fighter II Turbo e Fatal Fury. Telefonare allo 051/981031 e chiedere di Antonia.

Vendo o scambio per Super Nes le seguenti cartucce: MK II, X Caliber, Wolfchild, Ultraman, Street Racer, Desert Fighter, Super Star Wars, Sky Blazer, Kick Off. I prezzi variano da L. 15.000 a L. 80.000. Cerco giochi di strategia e Perfect Eleven a L. 50.000. Telefonare allo 0865/412228 oppure allo 0865/265264 e chiedere di Tiziano.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: Sensible Soccer a L. 37.000, Fatal Fury a L. 29.000, Tiny Toons a L. 37.000, Super Ghouls'n'Ghosts a L. 40.000. Telefonare allo 010/509430 e chiedere di Luigi.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: The Rocketeer a L. 30.000 e Spider Man a L. 45.000. Scrivere a: Marco Cocco - via Giovanni Paolo I 64 -09087 Sili (Sardegna).

Vendo le seguenti cartucce per Game Gear: Chuck Rock a L. 20.000, Land of Illusion a L. 30.000, Sonic a L. 20.000, Columns a L. 15.000, Super Kick Off a L. 20.000, oppure in blocco a L. 80.000. Sono anche disposto a scambiarle con cartucce per Game Boy. Telefonare, ore pasti, allo 0964/380131 e chiedere di Alessandro.

Vendo le seguenti carucce per Super Nintendo: Super Ghouls'n'Ghosts a L. 60.000, The Addams Family II a L. 50.000, Batman Returns a L. 45.000, Tiny Toons Adventure a L. 45.000, oppure in blocco a L. 180.000. Vendo inoltre per Sega Mega CD Sol Face a L. 19.000, Cobra Command a L. 19.000, Wolfchild a L. 35.000, oppure in blocco a L. 45.000. Telefonare, ore pasti, allo 0861/592070 e chiedere di Elio o di Gianluca.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System II: World Gran Prix, Ghostbusters, Rescue Mission, The Ninja, Double Dragon, Super Tennis, After Burner, World Soccer a L. 12.500 l'una. Telefonare allo 081/8908975 e chiedere di Paolo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Olimpic Gold Barcellona '92 a L. 50.000, Indiana Jones, Road Rash, Ghostbusters a L. 40.000, G-Loc, Moonwalker e Alterd Beast a L. 30.000. Telefonare allo 081/8908975 e chiedere di Paolo.

Cerco la cartuccia Shinobi II per Sega Mega Drive. Telefonare allo 0373/649467 e chiedere di Giovanni.

Vendo o scambio le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Fifa '95, James Pond III, Sonic, Sonic III, Sonic e Knucles, Sparkster, Street Fighter II C. E., Asterix, Urban Strike, Zero Tolerance, Mega Bomberman e altri. Cerco le seguenti cartucce: Earthworm Jim, Street Racer, Psyco Pinball, Sonic II, The Story of Thor e Boogerman. Telefonare allo 091/8726507 e chiedere di Giovanni.

Vendo Super Nintendo Pal completo di alimentatore, cavi, due joypad e dieci cartucce a L. 780.000 trattabili. Telefonare allo 0924/904355 e chiedere di Nino. Annuncio valido per la Sicilia occidentale.

flycom s.r.l.

Via Liguria, 2 - Bellusco (MI)
Orario: 09 > 12.30
14 > 19.30

Tutti i prezzi sono iva compresa

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MEGA DRIVE	*****	*MEGA DRIVE*	*****
*ALIEN SOLDIER	79.000	*AERO ACROBAT 2	75.000
*CAPTAIN HAVOC	49.000	*ROCKET KNIGH ADV	49.000
*ETERNAL CHAMPION	49.000	*SONIC 3	69.000
*GUNSTAR HEROES	59.000	*SONIC SPINBALL	39.000
*NBA JAM	26.000	*SUPER S.FIGHTER 2	79.000
*STREET FIGHTER 2	49.000	*SUPER SHINOBY 2	45.000
*SHAQ-FU	49.000	*SUPER KICK OFF	49.000
*STREET OF RAGE 3	79.000	*ZERO KAMIKAZE	75.000
GAME GEAR	*****	*MASTER SYSTEM*	*****
*ASTERIX	33.000	*BATMAN RETURNS	29.000
*CHAKAN	33.000	*OTTIFANT	25.000
*MORTAL KOMBAT 2	49.000	*RESCUE MISSION	25.000
*PETE SAMPRAS	39.000	*ROBOCOD 2	27.000
*ROAD RASH	33.000	*ROBOCOPvsTERMIN.	34.000
*ROBOCOD 2	30.000	*HULK	34.000
GAME BOY	*****	SUPERNINTENDO*	*****
*DONKEY KONG LAND	59.000	*CLAYFIGHTER	49.000
*FORMULA 1 RACE	39.000	*MORTAL KOMBAT 2	75.000
*KID ICARUS	39.000	*MUSCLE BOMBER	65.000
*KILLER INSTINCT	TEL.!!!	*STREETFIGHTER 2 T.	55.000
*STREETFIGHTER 2	TEL.!!!	*SUPER BATTLETANK	49.000
*ZELDA THE LEGENDS	39.000	*SUPER METROID	65.000

ATTENZIONE !!! QUESTI PREZZI E ALTRI GIOCHI LI PUOI TROVARE A BELLUSCO (MI) VIA LIGURIA N.2 DAI VIENI !! I MIGLIORI VIDEOGIOCHI A PREZZI INCREDIBILI

> MEGADRIVE <

M.DRIVE.2 + 1 JOIPAD	199.000
M.DRIVE.2 + GIOCO	225.000
JOYPAD PRO 4* 6 TASTI	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHT.2	35.000
ASTERIX	*55.000
BATMAN FOREVER	>Telefona!
BATMAN RETURNS	*49.000
BONKERS	*69.000
BOOGERMAN	*69.000
CAPTAIN AMERICA	*39.000
CASTELVANIA	*55.000
CHUCK ROCK 2	*65.000
CLAYFIGHTER	*55.000
COOL SPOT	*55.000
COMIX ZONE	>Telefona!
DEMOLITION MAN	>Telefona!
DYNAMITE HEDDY	*79.000
E.A.HOCKEY	*49.000
ECCO THE DOLPHINE 2	*79.000
FIFA SOCCER'94	*69.000
FIFA SOCCER'95	*85.000
GARFIELD	>Telefona!
GENERATIONS LOST	*55.000
GOLDEN AXE	*49.000
HYPER DUNK BASKET	*55.000
IL TAGLIAERBE	*55.000
JAMES BOND 007	*49.000
JOHN MADDEN FOOTB.94	*55.000
JUSTCE LEAGUE	*85.000
MEGA SWIW	*55.000
MISS PACMAN	*69.000
OTTIFANTS	*39.000
PETE SAMPRAS TENNIS	*75.000
PITFALL	*65.000
POWER RANGER MOVIE	>Telefona!
PRIMAL RAGE	>Telefona!
PUGGSY	*39.000
R.B.I.BASEBALL	*55.000
REN & STIMPY	*49.000
RED ZONE	*69.000
RISTAR	*79.000
ROBOCOP vs TERMINATATOR	*65.000
SONIC & KNUCKLES	*89.000
SONIC 2	*39.000
SPLATTERHOUSE 2	*39.000
STREET OF RAGE	*55.000
SUBTERRANEA	*65.000
SYLVESTER & TWEEETY	*69.000
TAZMANIA RETURN	*69.000
TERMINATOR	*35.000
TERMINATOR 2	*39.000
TERMINATOR 2 JUD.DAY	*55.000
TINY TOONS	*55.000
TURTLES	*55.000
ULTIMATE SOCCER	*59.000
URBAN STRIKE	*79.000
WINTER OLIMPICS	*39.000
WIZ N LIZ	*35.000
WORLD CUP USA'94	*49.000
X-PERTS	>Telefona!
ZERO TOLERANCE	*55.000
ZOMBIES	*55.000

SEGA >32 X < SEGA

ADATTATORE 32 X	*299.000
DOOM	*99.000
METHAL HEAD	*99.000
SONIC CHAOTIX	*99.000
SUPER AFTER BURNER	*99.000

SEGA >SATURN< SEGA

SATURN CONSOLE	>Telefona!
JOIPAD SATURN	*69.000
GOLDEN AXE DUEL	>Telefona!
HOKUTO NO KEN	>Telefona!
VIRTUA HANG ON	>Telefona!
STREET FIGHTER	>Telefona!
DARK LEGEND	>Telefona!
X-MEN	>Telefona!
WAMPIRE	>Telefona!

> MASTER SYSTEM <

ASTERIX	*39.000
COOL SPOT	*39.000
DANAN JUNGLE FIGHTER	*29.000
DESERT STRIKE	*39.000
DONALD DUCK	*39.000
FLASH	*35.000
G-LOC	*39.000
MASTER OF DARKNESS	*35.000
SHADOW DANCER	*29.000
WILLY IL COYOTE	*39.000
WIMBLEDON	*35.000
WONDERBOY	*29.000

> SUPER NINTENDO <

S.NINTENDO + GIOCO	225.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	25.000
JOYSTIC SUPER-1	34.000
BATMAN FOREVER	>Telefona!
BRUTAL PAWS OF FURY	*69.000
DINO DINI'SOCCER	*59.000
DOOM	>Telefona!
DRAGON (Bruce Lee)	*69.000
FIFA SOCCER	*79.000
GHOUL PATROL	*65.000
JUSTICE LEAGUE	*95.000
KICK OFF 3	*59.000
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	*85.000
KILLER ISTINCT	>Telefona!
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	*55.000
MEGAMEN X	*79.000
MORTAL KOMBAT	*59.000
NBA JAM TOURN.EDITION	*89.000
RETURN OF SUPERMAN	*69.000
SHAQ-FU	*65.000
SPIDERMAN X-MEN	*65.000
SUPER BOMBERMAN	*49.000
SUPER BOMBERMAN 2	*79.000
SUPER WRESTLEMANIA	*59.000
SUPERMARIO ALLSTAR	*89.000
TERMINATOR 2	*65.000
TINI TOONS	*55.000
WORLD CUP USA'94	*59.000
ZOMBIES	*55.000

> SONY PLAYSTATION <

PLAYSTATION ITALIA	>Telefona!
JOIPAD PLAYSTATION	*69.000
MEMORY CARD	*55.000
DESTRUCTION DERBY	*119.000
EXTREME SPORT	*109.000
KILEAK THE BLOOD	*109.000
KRAZY IVAN	*109.000
MORTAL KOMBAT 3	*135.000
PHILOSOMA	*109.000
RIDGE RACER	*119.000
TEKKEN	*135.000
TOSHINDEN	*109.000
TWISTED METAL	*109.000

Tutti i marchi e nomi appartengono ai loro legittimi proprietari. Vendita P. T. a norma di legge. I prezzi sono IVA inclusa.

Vendita per Corrinspondenza Tel. 039.6022631

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

Spedizioni a mezzo posta fino ad esaurimento. Altri titoli a richiesta. Disponibili listini per Rivenditori.

CONTROL YOUR CO

Salve gente! Questo mese mi sento particolarmente edonista, e ho quindi deciso di far fare una triste fine a tutte le missive con la scritta "console X" et similia (visto che nulla hanno a che fare con il piacere). Se perciò non vedrete i vostri trucchi pubblicati in questo o nei prossimi numeri, sappiate che le vostre missive sono finite in un posto dove scorre l'acqua, che sicuramente ognuno di voi ha in casa (in quantità uguale o maggiore di uno). Spiegato mi sono?

Dave

P.S. Quasi mi dimenticavo la cosa più importante, ovvero l'indirizzo: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - nome della console su cui funziona il trucco - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

MEGA DRIVE BUSTERS

PITFALL
Ecco a voi due bei trucchi freschi freschi per questo ottimo titolo: Per cominciare con nove vite è sufficiente premere in successione destra, A, giù, B, destra, A, B, su, giù nella schermata del titolo. Per avere 99 unità di ogni arma la successione è invece A, B, su, C, A, C, A. Molte grazie a Bruno Di Giovanni, meglio conosciuto (da sé stesso) come L'imperatore.

FIFA SOCCER 95
Ecco a tutti i fifa-maniaci un trucchetto molto allettante: entrate nello schermo delle opzioni e digitate i seguenti codici uno dopo l'altro:
1) CCCBAAAB
2) BACBCC
3) CABCCBAC
4) AABBCCAA
5) BABBBBBBBB
6) AAAAABBBBB
7) AAAAABC
8) BBBBBCB
9) ABACAB

Ogni codice ben digitato è accompagnato da un bip. Ora è sufficiente disputare una partita amichevole, una lega o un torneo (ma anche i play-off) e, selezionata la squadra, entrare nella schermata denominato "control" premendo il tasto A. A questo punto si dovrebbe aprire una finestra col la scritta "cheats". Ora divertitevi pure... non senza ringraziare il buon Maurizio...

POWERBALL
Digitate, nello schermo di selezione delle squadre, in successione BBCBBC. Così facendo, si sarà in grado, premendo due volte in giù sul tastierino direzionale del joypad, di selezionare le quattro squadre più forti. Mille grazie ad Alex...

MIGHTY MAX
Quanto segue farà la gioia di tutti i mentecatti che hanno acquistato questa simpaticissima cartuccia per Mega Drive, visto che si tratta di alcune password che potrebbero tornarvi utili...
1) DBBKBBHJC0
2) DBCJFDGJF6
3) DBDFKJCCYM
4) DBDKHHCM65
Da quello che ne so dovrebbero essere le password dei livelli, inseritele quindi con gioia, non prima di aver rivolto la vostra gratitudine a quel raffinatone di Giambafu**er... Grazie, grazie di tutto cuore!

ROAD RASH 2
Scommetto che vi interessa la seguente password, visto che vi permetterà di utilizzare una super moto e poter disporre di tanti soldi: 29N1 5V07. Divertitevi!

MEGA BOMBERMAN
Ecco a voi, in tutto il loro splendore, tutte le password per accedere ai boss di fine livello! Becchiamocele tutte appassionatamente:

Boss	Password
1	7h20
2	3351
3	3352
4	5653
5	795h
6	0515

E ora dateci dentro!!

SUPER NINTENDO BUSTERS

TINY TOON WILD AND WACKY SPORTS
Puppatevi una bella password segreta, che vi permetterà di scegliere gli sport: Babs (la coniglietta rosa), Montana (il tipo incavolato) e quello strano verme verde con gli occhiali. Quando comparirà il tabellone potrete selezionare anche una nuova corsa: una maratona quasi interminabile che metterà a dura prova le vostre dita! Ringraziamo tutti, con la mano sul petto, Giuliano, l'uovo sodo!!! Edonismo!!

PITFALL
Non tutti sanno che il primo Pitfall era un famosissimo titolo (durante gli anni '80) per Atari 2600. Beh, potrete colmare questa grave lacuna, visto che è possibile giocare anche alla versione originale. Tutto quello che dovrete fare è premere select, quindi schiacciare per sei volte A e, infine, di nuovo select. Per accedere invece allo select stage bisogna andare nella schermata di presentazione e premere X, select, A, Y, A, X, select. Vedrete apparire in caratteri piccoli sotto la scritta Pitfall "forest 1"; per selezionare gli altri livelli basta premere L o R. Se invece desiderate cominciare direttamente dal livello "Lakamul Rain Forest" premete, sempre nella schermata di presentazione, A, X, A, Y, A, X, select, select, start.

JURASSIC PARK 2
Per ottenere continue infiniti, andate nello schermo dove normalmente si selezionano le missioni e premete L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, R, R, R. Se avete eseguito tutto correttamente sentirete un bel jingle che vi avvertirà che ci siete riusciti!

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
Tanto per cambiare il trucco in questione è un select stage, ma non uno come tutti gli altri! Questo in più, infatti, vi permetterà di utilizzare 10 belle vitozze extra. Tutto ciò che dovrete fare è entrare nella schermata di selezione dei personaggi e digitare alto, basso, basso, alto, X, B, Y, A, start. Un grazie è proprio dovuto a quel mattacchione di Giuliano, che sempre più sodo, ci sta veramente dando sodo! Riedonismo!

DRAGON
Quel simpaticone di Johnny Sun è un po' troppo simpatico se siete momentaneamente sprovvisti di nunchaku. Beh, non se eseguite il seguente trucco: non appena il tipaccio vi agguanta, premete rapidamente su, indietro e X. L'incredibile risultato sarà che bloccherete il suo attacco, ma non solo, visto che lo agguanterete e lo farete volare dall'altra parte dello schermo.

STREET RACER
Nella corsa denominata "Suzulu 3", appena dopo il laghetto (sulla sinistra) dovreste trovare un'apertura nel muro che vi permetterà di tagliare un lungo tratto di strada.

EARTHWORM JIM
Per tutti i trucchi che seguono bisogna mettere in pausa prima di inserire il codice:
Per avere 9 mega blast: A, A, B+L, A, A, X, B+L, X
Per cominciare dopo "snot a problem": A+B, B+X, X+Y, sinistra, sinistra, destra, sinistra, destra.
Per guadagnare un continue: A, B, A, B, X, Y, X, Y.
Per andare a "what the heck": Y, X, Y, X, A, B, A, X.
Per vedere Nick Jones: Y, A, B, B, A, Y, A, B (che fantasia).
Per cambiare livello: A, B, X, A, A+X, B+X, B+X, A+X.
Per andare al Debug Screen (invincibilità, map, select stage...): sinistra+A, B, X, A, A, B, X, A.

ZOMBIES
Ecco, tutte per voi, delle simpatiche password... Ringraziamo anticipatamente Giulio Brillarelli!
Livello 5: FHRX
Livello 9: NBGW
Livello 13: BFCB
Livello 17: YKYD
Livello 21: PXBG
Livello 25: XYLZ

SUPER MARIO KART
Nello schermo di selezione dei personaggi premete contemporaneamente Y e A e il personaggio si rimpicciolirà. Se vorrete ora accedere alla classe 150 senza terminare le altre categorie selezionate il time trial, scegliete la mushroom cup e premete L, R, L, R, L, L, R, A. Mille grazie a Marco Strazzari...

GAME BOY BUSTERS

ADVENTURE ISLAND 2
Andate nello schermo delle password, inserite 0894 e selezionate OK. Quando inizia la partita, troverete ben 99 power up per lo schermo...

SPEEDY GONZALES
Ecco a voi delle belle password... Fatene buon uso!!
Livello 2: 500999
Livello 3: 343003
Livello 4: 830637
Livello 5: 812171
Livello 6: 522472

BATTLETOADS
Nella schermata di presentazione, premete contemporaneamente i tasti A, B e start. Riceverete 5 vite extra, il che non è male data la difficoltà del gioco in questione. Ringraziamo per tutti questi trucchi un anonimo benefattore...

GAME GEAR BUSTERS

DESERT STRIKE
Avete problemi a svolazzare alti nei cieli con il vostro elicottero? Bene, allora puppatevi queste belle password!
Livello 2: CIQEHFD oppure CLSENFD
Livello 3: IASIDPE
Livello 4: EJXMFEH

JUNGLE BOOK
Quando scompare il logo della Disney (nella presentazione ovviamente), premete su, giù, su, giù. Dopo aver sentito un suono potrete scegliere il livello di partenza con la croce direzionale.

OUT RUN
Seguono alcune gabole molto interessanti...
Tempo infinito: tenete premuta la diagonale sinistra (hey, non ci hai detto se in basso o in alto! Beh, nel dubbio, provatele tutte e due... NdD), 1, 2 e start, quindi iniziate a giocare come di consueto.
Invincibilità: Settate il cursore su un giocatore, tenete premuto sinistra e i pulsanti 1 e 2. Premete quindi start... Ancora grazie al nostro anonimo benefattore!

MICRO MACHINES
Se volete provare a giocare con un divertente tennis, tenete premuto start prima di accendere la console.

SATURN BUSTERS

VIRTUA FIGHTER
Durante la selezione del personaggio in "arcade mode", premete giù, su, destra, A + sinistra. Se tutto è stato eseguito correttamente, dovreste sentire un suono e il personaggio che avete scelto (qualunque esso sia) diventerà Dural.

CLOCKWORK KNIGHT
Per avere 999 vite bisogna aspettare la schermata del titolo e premere su, destra, destra, destra, destra, destra, destra, destra, destra, giù, giù, giù, giù, giù, giù, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, Z, X, Y, Y, Y, Z. E' proprio il caso di ringraziare Pasquale Barbato.

GAME START

VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

SUPER OFFERTE GAME BOY !!!

4 IN 1 FUN PACK	£ 29.000
AEROSTAR	£ 29.000
ALIEN 3	£ 29.000
ALTERED SPACE	£ 29.000
ASMIK WORLD 2	£ 29.000
ATOMIC PUNK	£ 29.000
AVENGING SPIRIT	£ 29.000
BALLOON KID	£ 29.000
BASES LOADED	£ 29.000
BATMAN RETURN OF JOKER	£ 35.000
BATTLE BULL	£ 29.000
BEST OF THE BEST KARATE	£ 29.000
BILL & TEDD EXCELLENT ADV.	£ 29.000
BLASTER MASTER BOY	£ 29.000
BOGGLE PLUS 5 IN 1	£ 29.000
BRAIN BENDER	£ 29.000
BUBBLE GHOST	£ 35.000
BURAI FIGHTER	£ 29.000
CACCIA A OTTOBRE ROSSO	£ 33.000
CASTELIAN	£ 29.000
CRISTAL QUEST	£ 29.000
CYRAD	£ 29.000
DAEDALIAN OPUS	£ 29.000
DEATH SCRUMBLE	£ 29.000
DENIS THE MENACE	£ 35.000
DESERT STRIKE	£ 39.000
DEXTERITY	£ 29.000
DIG DUG	£ 33.000
DONKEY KONG	£ 39.000
DUCKTALES	£ 35.000
DYNABLASTER	£ 29.000
ELEVATOR ACTION	£ 29.000
F1 RACE + ADATTATORE	£ 35.000
FISH DUDE	£ 29.000
FORTIFIED ZONE	£ 29.000
FORTRESS OF FEAR	£ 29.000
GARGOYLES QUEST	£ 29.000
GODZILLA	£ 29.000
GRADIUS	£ 29.000
GREMLINS 2	£ 29.000
HIT THE ICE	£ 29.000
HOME ALONE	£ 29.000
HORSE RACING	£ 29.000
HUDSON HAWK	£ 29.000
IN YOUR FACE	£ 29.000
JEOPARDY	£ 29.000
KID ICARUS	£ 33.000
KWIRK	£ 33.000
LA ROUTA DELLA FORTUNA	£ 29.000
LAWNMONER MAN	£ 29.000
LOOPZ	£ 29.000
MARBLE MADNESS	£ 33.000
MARIO & YOSHI	£ 35.000
MEGALITH	£ 29.000
MEGAMAN	£ 33.000
MERCENARY FORCE	£ 29.000
MINE 2020	£ 29.000
MOHAMMAD ALI' BOXING	£ 29.000
MONSTER TRUCK	£ 39.000
MOUSE TRAP	£ 29.000
MR . CHINS	£ 29.000
MVP BASEBALL	£ 29.000
MYSTERIUM	£ 29.000
NEMESIS	£ 33.000
NFL FOOTBALL	£ 33.000
NINJA BOY	£ 29.000
NINJA BOY 2	£ 35.000
NINJA TARO	£ 29.000
OLIMPIC GOLD	£ 35.000
OPERATION C	£ 29.000
OUT OF GAS	£ 29.000
PAPER BOY 2	£ 33.000
PIPE DREAM	£ 29.000
PRINCE VALIANT	£ 35.000
Q BERT	£ 29.000
RACE DRIVIN	£ 29.000
RAMPART	£ 29.000
REN & STIMPY SHOW	£ 33.000
RESCUE OF THE PRINCESS	£ 29.000
ROCKY BULLWINKLE & FRIENDS	£ 33.000
SD MUSASHI ROAD	£ 33.000
SKATE OR DIE	£ 29.000
SOCCER MANIA	£ 29.000
SOLOMON'S CLUB	£ 29.000
SPEEDBALL 2	£ 29.000
SPIDERMAN 2	£ 33.000
SPIDERMAN 3	£ 39.000
SPOT	£ 29.000
SPY VS. SPY	£ 29.000
STAR SAVER	£ 29.000
STAR TREK GENERATION	£ 35.000
SUMO FIGHTER	£ 29.000
SUPER JAMES POND	£ 33.000
SUPER KICK OFF	£ 29.000
T2 THE ARCADE GAME	£ 29.000
TALESPIN	£ 33.000
TASMANIA STORY	£ 29.000
TECMO BOWL	£ 29.000
THE AMIZING SPIDERMAN	£ 29.000
THE HUMANS	£ 29.000
THE JETSON	£ 33.000
THE PUNISHER	£ 35.000
TOXIC CRUSADERS	£ 29.000
TRAK MEET	£ 29.000
TRAX	£ 29.000
TURRICAN	£ 33.000
TURTLES 3	£ 35.000
ULTIMA : RUNES OF VIRTUE	£ 35.000
ULTIMA: RUNES VIRTUA 2	£ 39.000
UNIVERSAL SOLDIER	£ 29.000
WAVE RACE	£ 29.000
WINTER OLIMPIC GAMES	£ 35.000
WORLD BOWLING	£ 29.000
YOSHI	£ 35.000
ZOOL	£ 35.000

PER TITOLI, CONSOLE, ED ACCESSORI NON IN ELENCO TELEFONARE.

GAME START

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PER SONY PSX E SATURN
RITIRO E PERMUTA USATO

GIOCHI 3D0 DA *£ 39.000*

VOLANTE PER SATURN *£ 149.000*

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN A PREZZO INCREDIBILE !!!

DISPONIBILE ADATTATORE UNIVERSALE PER SONY PSX !!!

DISPONIBILE ADATTATORE UNIVERSALE PER SATURN !!!

TITOLI MEGADRIVE

ATP TENNIS TOUR	£ 69.000
BATMAN FOREVER	TEL.
BEAST WRESTLER	£ 25.000
BUCK ROGERS	£ 25.000
COSMIC ZONE	TEL.
DEMOLITION MAN	TEL.
FEVER PITCH	£ 109.000
GENERATION LOST	£ 39.000
GLOBAL GLADIATORS	£ 35.000
I PUFFI	£ 75.000
JACK NICKLAUS GOLF	£ 29.000
JOE MONTANA FOOTBALL	£ 29.000
LIGHT CRUSADER	TEL.
MANCHESTER UTD. FOOTBALL	TEL.
MARBLE MADNESS	£ 29.000
MORTAL KOMBAT 2	£ 83.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL.
NBA ACTION 95	£ 109.000
PAT RILEY BASKETBALL	£ 29.000
PRIMAL RAGE	TEL.
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	£ 35.000
SKELETON KREW	£ 79.000
SPIDERMAN	TEL.
SPIROU	TEL.
STORY OF THOR	TEL.
STREET OF RAGE 3	£ 59.000
THE PUNISHER	£ 65.000
TOTAL FOOTBALL	TEL.
VIRTUA RACING	TEL.

TITOLI SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER	TEL.
BRAINIES	TEL.
CHRONO TRIGGER	TEL.
DEMOLITION MAN	TEL.
DONKEY COUNTRY	£ 95.000
DOOM	TEL.
FRONT MISSION	£ 149.000
FULL THROTTLE	£ 39.000
GREEN LANTERN	TEL.
GUN FORCE	£ 35.000
IL MAGO DI OZ	£ 35.000
IMPERIUM	£ 35.000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	£ 32.000
INTERNATIONAL SUPER S. S.	£ 95.000
ITALIAN FOOTBALL LEAGUE (95)	TEL.
KILLER INSTINCT TEL.	TEL.
KING OF THE MONSTER 2	£ 69.000
LA PANTERA ROSA	£ 37.000
MORTAL KOMBAT 2	£ 89.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL.
MUSCLE BOMBER	£ 65.000
OUT OF LUNCH	£ 49.000
POWER ATHLETE	£ 35.000
POWER MOVES	£ 35.000
PRIMAL RAGE	TEL.
PRO QUARTERBACK	£ 29.000
SECRET OF MANA 2	TEL.
SHAQ FU	£ 39.000
SIMPSON : KRUSTY S. FUN HOUSE	£ 35.000
SONIC BLASTMAN	£ 29.000
SUPER BOMBERMAN 3	TEL.
SUPER KICK OFF	£ 29.000
SUPER MARIO WORLD	TEL.
SUPER METROID + LIBRO	£ 69.000
SUPER RETURN OF JEDI	£ 65.000
THE JUNGLE BOOK	£ 45.000
THE MASK	TEL.
THEME PARK	TEL.
TIMESLIP	£ 34.000
TOTAL FOOTBALL	TEL.
TOYS	£ 29.000
WING COMMANDER : THE SECRET MISSION	£ 49.000

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

CONTROL YOUR CONSOLE

Ah, ottobre! Un bel mese, non c'è che dire... Iniziano a cadere le foglie, le giornate si accorciano, la temperatura diminuisce e voi non sapete cosa diavolo fare... Beh, prima di tutto provate a studiare (a questo punto le lezioni dovrebbero già essere entrate nel vivo), ma se tutto quello che riuscite a tirare fuori è solo dormire su un libro facendo finta (magari spalle alla porta dalla quale possono entrare i vostri genitori... Metodo collaudatissimo dal sottoscritto! Peccato che abbia il sonno pesante...), allora tanto vale attaccarsi a una console e gozzovigliare provando le gabole più amene... Ce la sentiamo il mese prossimo! Byez!

MAO

- Anonimo: "Vorrei sapere un trucco per il gioco Fifa Soccer per SNES."
Caro anonimo, evidentemente non ci segui regolarmente... I trucchi per FIFA su SNES li avremo pubblicati, tra CYC e l'144, almeno una decina di volte. Ragazzi, vabbe' che vi dovrei per forza di cose rispondere, ma non insistiamo con richieste del tipo "Vorrei tutte le fatality di Mortal Kombat 2 su Mega Drive...", le abbiamo già pubblicate un dozzinaio di volte! L'ha detto già diverse volte Dave e a me non resta altro che ribadire il concetto!

- "Sono Marco da Reggio Calabria e ho un problema con il gioco Batman Forever per Game Gear. Innanzitutto non riesco a utilizzare tutte le armi e poi non riesco a superare il secondo livello (quello del circo): come posso fare?"
Gentilissimo Marco, purtroppo non posso soddisfare la tua richiesta, in quanto non ho giocato a Batman Forever (né su Game Gear, né su Mega Drive). Anche un altro lettore di nome Roberto ha avuto lo stesso problema, ovvero quello di non riuscire a utilizzare tutte le armi, ma penso che per risolverlo non ci sia bisogno di nessun trucco, ma presumo che sia necessaria una lettura più attenta del manuale. Per superare il secondo livello, non ti resta altro da fare che continuare a leggerci: non si sa mai che in futuro non salti fuori qualche trucco... Purtroppo al momento ne sono sprovvisto!

- "Ciao, mi chiamo Alessia e vorrei sapere se tutte le cartucce per Mega Drive di Pitfall e The Lion King si bloccano a un certo punto, oppure succede solo con le mie: Pitfall non mi fa più proseguire all'inizio della seconda miniera, mentre The Lion King al mostro finale."
EH? Una ragazza? Per carità, non è che io soffra della sindrome "basta che respiri", molto in auge qui in redazione, però è abbastanza inusuale vedere messaggi da parte di una ragazza... Scherzi a parte, vediamo di risolvere il tuo cruccio...
I problemi da te riscontrati si possono attribuire a molteplici fattori: Il primo è che le cartucce in qualche modo siano difettate o che contengano qualche errore che, in fase di debug, sia stato saltato a piè pari... Il secondo fattore è che può darsi che sia tu che non riesci ad andare avanti, o perché non riesci a sconfiggere Scar (in The Lion King) o non noti nessun appiglio e nessun passaggio segreto (in Pitfall). Riguardo a quest'ultimo titolo, era capitata una cosa analoga anche a me, ma non mi ricordo di preciso dove, mentre a Marco, che ha fatto le foto del gioco, non è capitato nulla (e ha pure scoperto l'ubicazione del vecchio Pitfall autonomamente!). Non saprei cos'altro dirti...

- "Ciao, mi chiamo Riccardo e chiamo da Napoli, vorrei sapere se c'è un cheat per avere le vite infinite nel gioco Zool per Mega Drive."
Purtroppo Riccardo non ho trovato nessun trucco per avere le vite infinite, in compenso se inserisci la PAUSA e premi C, DESTRA, A, B, B, A, SINISTRA, SINISTRA, A, DESTRA, GIU' e PAUSA; potrai facilmente saltare di livello premendo DESTRA.

- Anonimo: "Vorrei sapere quando pubblicherete le fatality ecc. di Mortal Kombat 2 per Mega Drive."
Ho risposto poche righe più sopra per una situazione analoga, perciò non spreco altro spazio e vado oltre...

- Anonimo: "Ciao, vorrei avere le password per il gioco Alien 3 per SNES."
Le password sono:
LIVELLO 2: QUESTION
LIVELLO 3: MASTERED
LIVELLO 4: MOTORWAY
LIVELLO 5: CABINETS
LIVELLO 6: SQUIRREL

- "Salve, mi chiamo Giacomo Seria e vorrei sapere come posso fare per saltare di livello nel gioco Spiderman per SNES; in più vorrei sapere se esistono trucchi per il gioco World Heroes 2 sempre per SNES."
Sono un po' imbarazzato nel dirti che non ho trovato nessun trucco per questi due giochi. La cosa più paradossale è che ho trovato trucchi di Spiderman per tutte le altre console! Sorry...

- Anonimo: "Vorrei sapere se esistono trucchi per il gioco Batman Returns per Game Boy."
Caro Anonimo, l'unico trucco che sono riuscito a trovare per questo non nuovissimo gioco è il modo per accedere al test sonoro: basta infatti premere START e la diagonale ALTO/DESTRA contemporaneamente nella schermata dei titoli.

- "Ciao, mi chiamo Stefano e vorrei sapere le password del gioco Mr. Nuts per Mega Drive."
Detto fatto caro Stefano, le password sono:
LIVELLO 2: MAGIC
LIVELLO 3: GOLDEN
LIVELLO 4: WINDOW
LIVELLO 5: CASPER
LIVELLO 6: PIZZAS

- Anonimo: "Ciao, vorrei sapere un trucco per avere le vite infinite nel gioco Cool Spot per Mega Drive."
Benissimo, metti il gioco in PAUSA e premi A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A e C.
A questo punto togli la PAUSA e avrai sia vite che tempo infiniti.

- Anonimo: "Esiste un modo per avere soldi infiniti nel gioco Theme Park per SNES?"
Mah... Non saprei, e comunque nella mia grande enciclopedia (e nemmeno in quella del Raffo, a dire il vero!) non risulta nulla... Spiacente!

- "Ciao, mi chiamo Filippo e vorrei sapere come posso fare per giocare con il personaggio segreto nel gioco Virtua Fighter per Saturn."
Per poter giocare con Dural (questo il nome del tipo che assomiglia al T1000) bisogna andare nel menu della selezione dei personaggi, evidenziarne uno qualsiasi e nell'ordine muove in Basso, Alto, Destra e poi premere contemporaneamente A e sinistra. Poi premi Start per iniziare a giocare... Ah, dimenticavo: funziona solo nel modo arcade.

- Anonimo: "Ciao, volevo sapere tutte le password per Super Empire Strikes Back."
Tutte? Ma sono tantissime! Vabbè, vediamo cosa si può fare... Le password per ogni livello corrispondono nell'ordine alla difficoltà Easy, Brave e Jedi.

Wampa Lair	WDWDWB	TCCPSJ	FHPSMN
Between Caves	CSPTNP	SSFJND	CCTLFR
Second Cave	NSRSCL	NLBJJF	MDWNDF
The Probe Droid	WFBJTB	JRWNPL	THNTLR
Inside Rebel Base	BHRDHL	DGBDPL	LQYSCH
Snowspeeder	HMGPWJ	RCWJMF	GQTVDD
Imperial Walker	LDGLTJ	JRGRTD	PNFDHJ
Inside Walker	LLJFBG	MDBNMR	SCWWFZ
Rebel Base	WLJWDN	HDPPLL	LFHWWB
Midway in Base	WBWHRW	GTLCNP	RBHNFC
Asteroid Field	NCCGSP	WWBGHF	KCDFZK
Dagobah	GLTTDJ	PGBNBH	KCCVGJ
Mastering the Force	GJBHNF	TNPSPL	RBQRWS
Find Lando	MCDGRJ	DLPMMD	QBTTXX
Ugnaught Factory	PGPNMG	SHRBLW	ZGLKDV
Carbonite Chamber	NGMSJB	LNGPNN	VVDQXC
Pursuing Boba Fett	RLMSWJ	FSFMSR	FGTTVV
Cloud City	MBRCGB	FCPDPC	YDHBQT
Luke vs. Vader	SWPMSS	HPLSHJ	TNHJSK

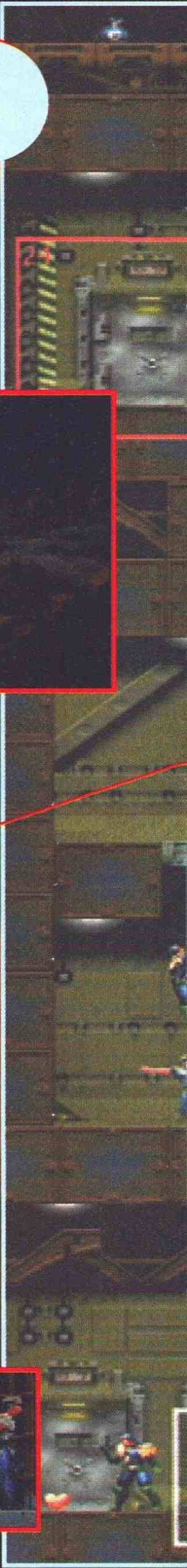
Contento?

FINALONE GLOBALE

Anche questo mese siamo giunti alla fine... Oggi c'è un tempo ignobile, fa freddo e devo consegnare anche altri articoli ad Alex... How Wish I Never Woke Up This Morning....

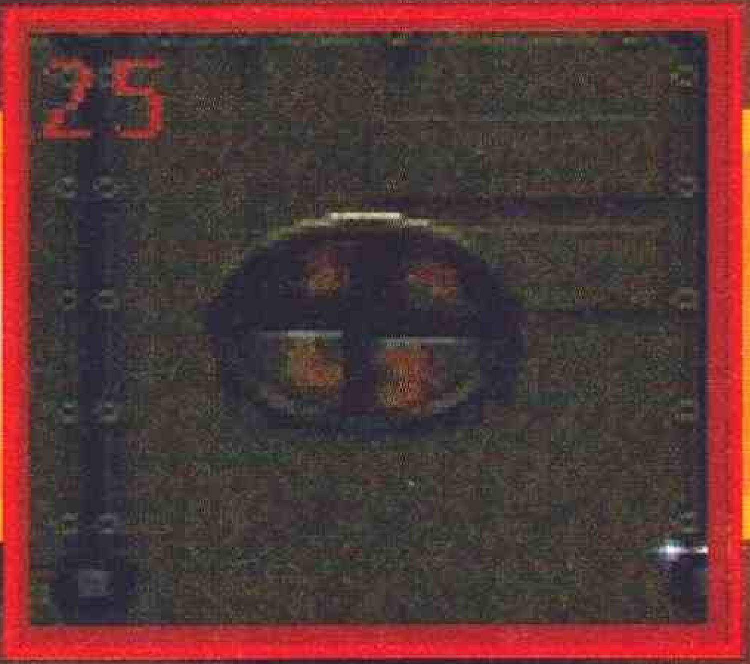
ERRORE GIUDIZIARIO

Il mese scorso abbiamo toppato. Vi abbiamo propinato una bella mappa della quale si distingueva poco o nulla. Questo mese rimediamo proponendovi (sperem) una versione particolarmente lucida delle prime due mappe della seconda missione.
Nel mese prossimo si entra nel vivo del gioco iniziando (finalmente) a seguire la trama del film. Aguzzate la vista e seguite i consigli. JH



LIVELLO III

Sedata la guerra civile in città, a Judge Dredd viene assegna una missione piuttosto infame: sedare una rivolta in un carcere di massima sicurezza. Lo scopo è quello di chiudere tutte le porte interne della prigione per evitare evasioni ed eliminare (o arrestare) tutti i rivoltosi.



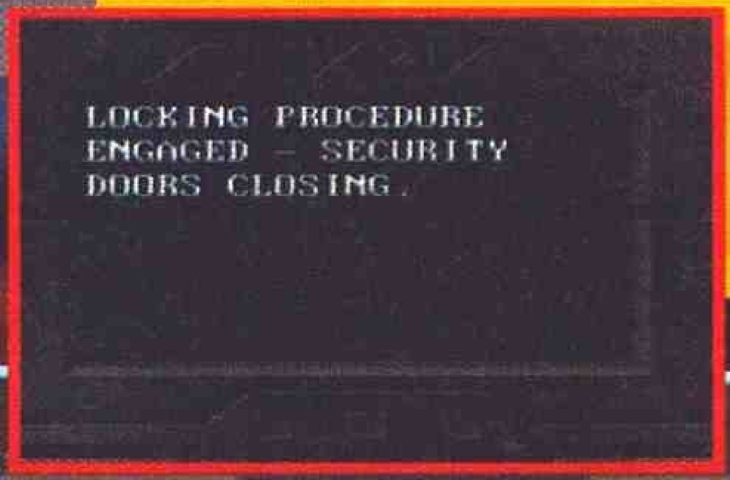
Gli scarichi peggiorano col proseguire della missione. La frequenza degli oggetti è adesso casuale.

Questo è il delinquente tipo del futuro: cattivissimo e molto più resistente della gente incontrata finora, è armato 'solo' di coltelli che lancia in parabole poco arcuate. Il modo migliore per abbatterlo è il 'colpisci e scappa'.

Non perdete tempo, non è questa la porta che dovete chiudere, e neanche ci assomiglia. E sopra avete un bel regalino che più avanti scoprirete come raggiungere.

Dovunque ci sia un gioco di piattaforme, c'è un passaggio segreto. Eccone uno, per esempio. Dovete saltare per riuscire a infilarne l'entrata.

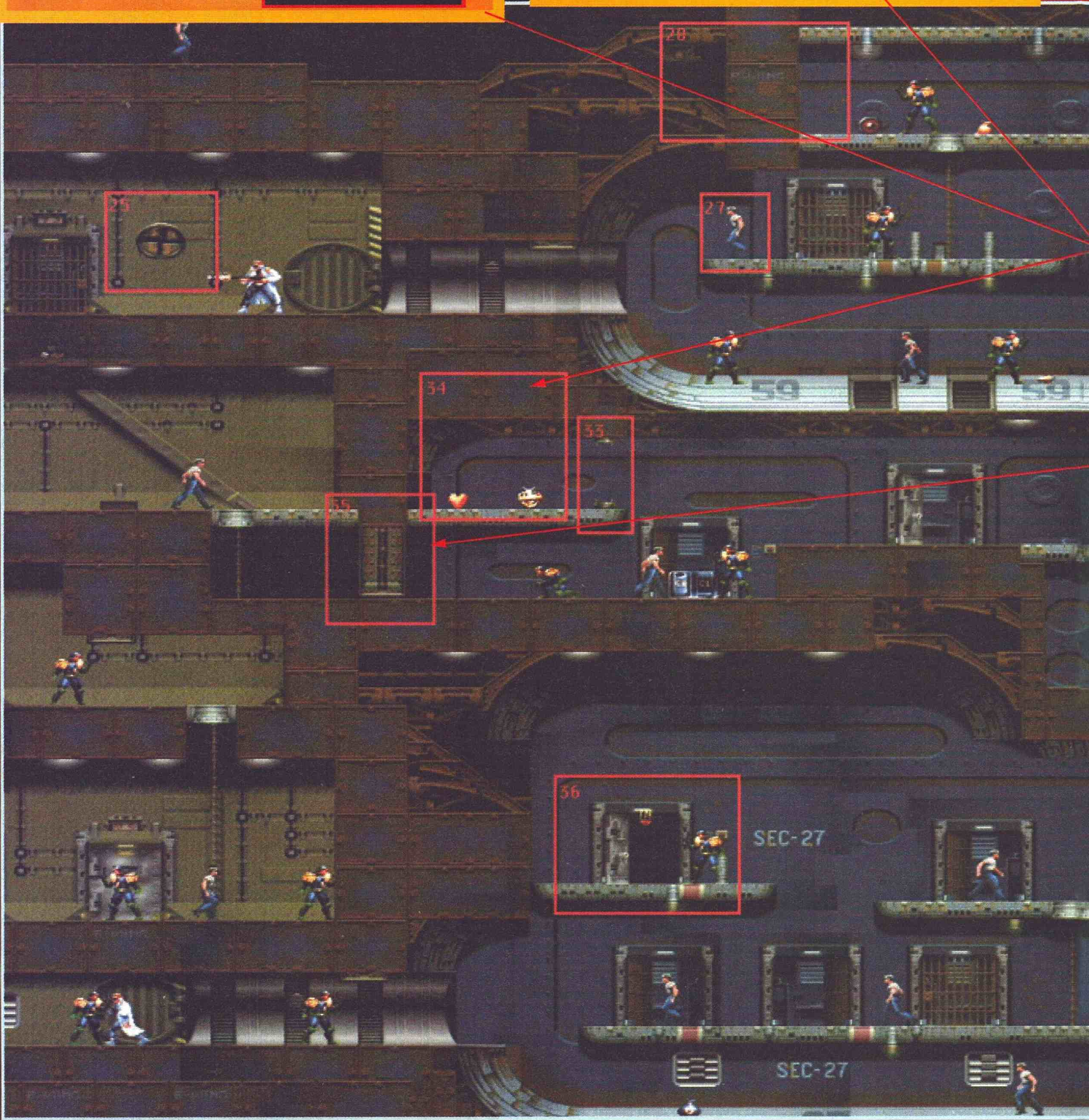
Stessa tipologia già incontrata nei livelli precedenti. Lo spirito di questo galeotto va 'imballato' con un colpo di Boing e poi arrestato.



Ecco il fulcro della missione. Dovete accedere a tutti questi computer che, automaticamente bloccheranno le varie porte della prigione. Ricordatevi che dovete passarli tutti prima di uscire.

Le cose peggiorano. Si potrebbe parlare di 'spazzatura selvaggia'. I quantitativi di robaccia sono casuali, esattamente come gli intervalli che intercorrono tra i vari lanci. Ci sono 500 punti che ci aspettano in quei due sacchetti, ma se siete messi male, ignorateli.

Ancora passaggi segreti, ma questo è particolarmente interessante...



Questo strano sotterraneo in cui è nascosto questo computer sembra fatto apposta per impedire a persone sbagliate di disattivare quella barriera d'energia. Be', state per scoprire che le barriere non servono solo a tenere qualcuno fuori, ma spesso servono a tenerne altri dentro...

In perfetto stile ALIEN, ecco che dal soffitto arriva questo 'coso'. É brutto e, soprattutto, cattivo. Oltrepassate la barriera, prendete la vita extra e poi avanzate cautamente fino alla sua comparsa. Poi ritiratevi velocemente e andate a prendere il cuore solo dopo la sua dipartita. Evitate lo scontro frontale.

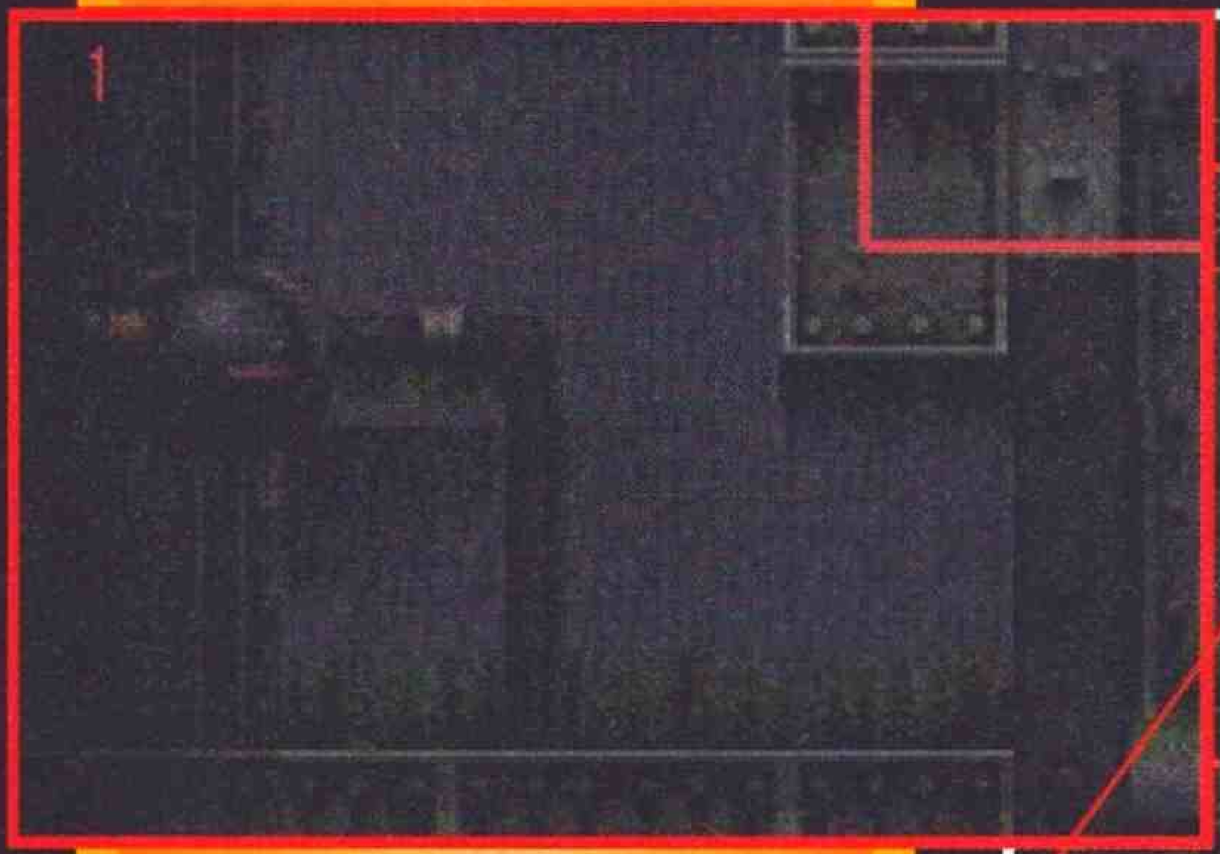
Questo è un esempio delle porte che state chiudendo. Quando vi avvicinate si aprono: ma come fanno a riconoscervi?

L'uscita di questo livello vi porta nella parte bassa della prigione e per questo è pronta la prossima mappa.

CONTROL YO

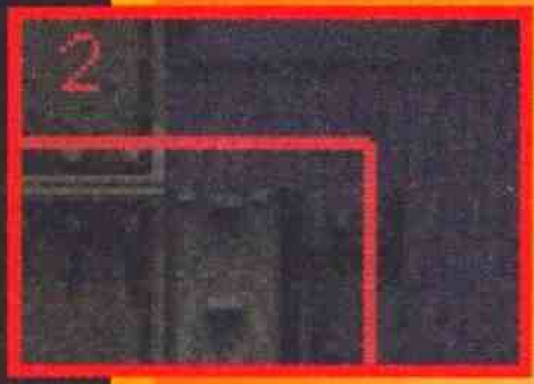
LIVELLO III

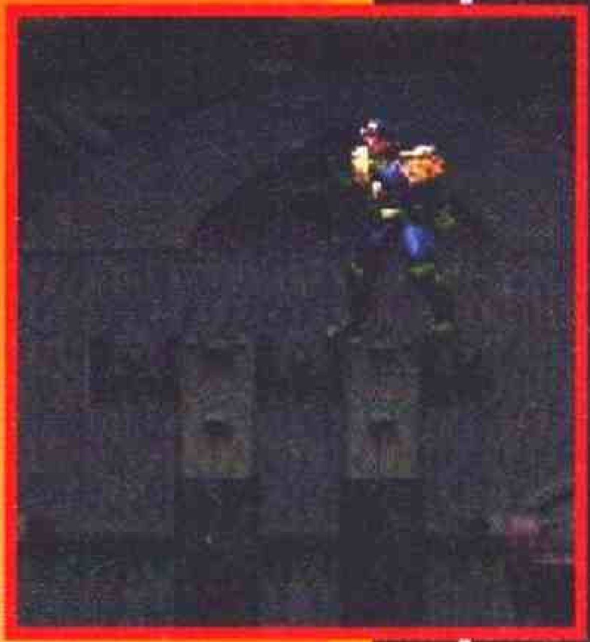
Le scale che corredano questo livello sono alquanto scomode. Sono praticamente delle pertiche che partono da dei veri e propri buchi nel pavimento. Quella cassa cadrà appena toccate la cassa e altrettanto farete voi quando ci passerete su. Appendetevi mettendo il joypad verso l'alto. Se arrivate in cima a una pertica e volete raggiungere la piattaforma che le sta attorno, saltate.



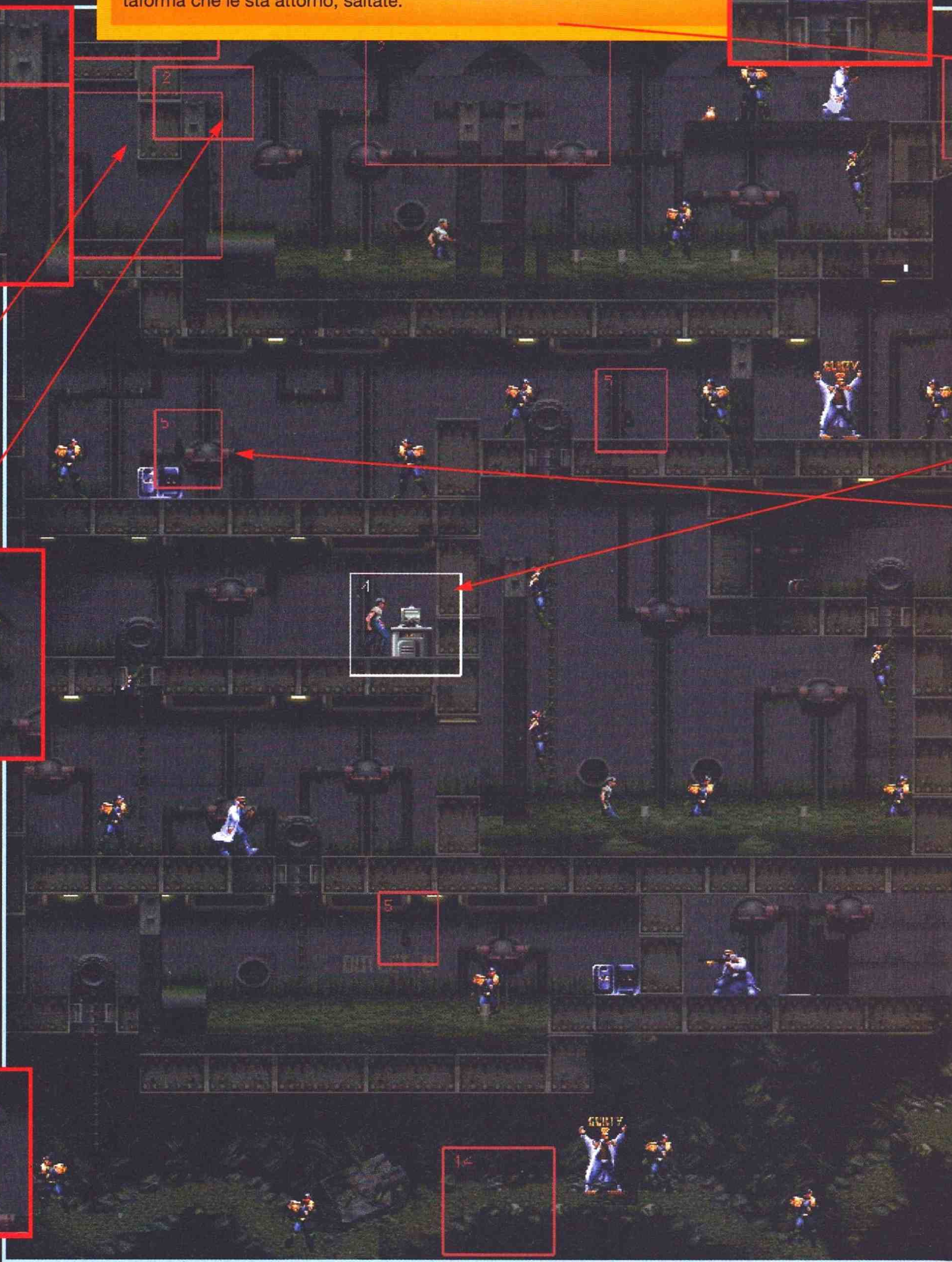
Si parte per il livello più tosto. Un grande pregio di Judge Dredd è quello di avere un buon bilanciamento del livello della difficoltà, ma se procede così, nell'ultimo livello saranno veramente cattivissimi.

I bonus nascosti dei livelli passati

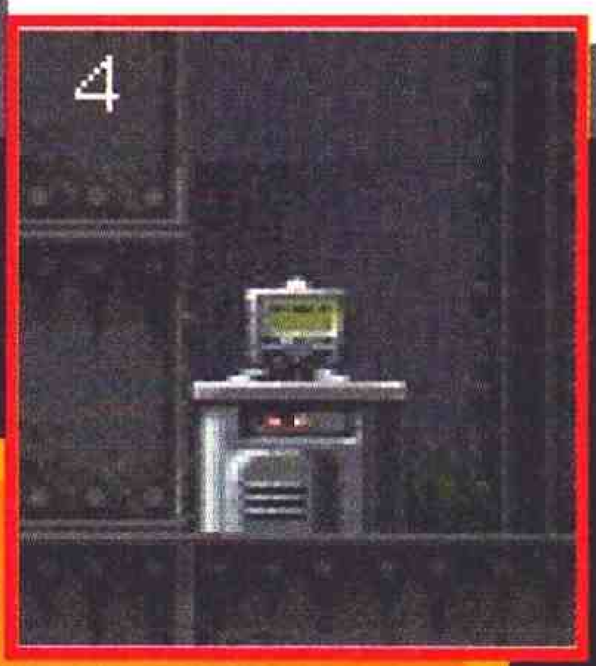




mi avevano un po' deluso per la loro palesità. Questo bonus nascosto l'ho scoperto all'ultimo secondo, e non sono neanche riuscito a prenderlo. Se ci riuscite voi, spiegatemi come avete fatto e cosa avete trovato. Da quello che ho intuito, bisogna saltare sul pilastro ferroso e, da lì, saltare sullo 'stipite' della porta della stanza da cui si parte... forse!



Alcune cose non cambiano mai ed è confortante saperlo. Una di queste è il bidone d'acido che va eliminato da lontano o semplicemente saltato.



Vi ricordate cosa dovete fare? Be', questi sono i computer da cui attivare le porte. Dovete collegarvi con tutti prima di poter uscire.

Le gocce di pioggia acida fanno male, ma queste di più; neanche fossero di piombo. In compenso non sono troppo difficili da evitare, se sapete da dove cadono.

Altra costante del gioco, questo bocchettone è ormai di famiglia in casa Dredd. Evitate come al solito gli scarti che scaraventa in giro.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA VAL CISMON, 2 - 20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING L.79.000
ASTERIX THE P. OF GOD TEL
ALIEN SOLDIER L.89.000
BUBSY II L. 69.000
BATMAN FOREVER TEL
COLUMS 3 L.49.000
COMIX ZONE TEL.
DESERT DEMOLIT. L.99.000
DYNAMITE HEADDY L.89.000
DRAGON BRUCE LEE L.79.000
DRAGON BALL Z L.89.000
EARTHWORM JIM L.89.000
ECCO THE DOLPHINE 2 L.69.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP TEL
FEVER PITCH SOCCER TEL
FIFA 95 L.89.000
FATAL FURY II L. 59.000
FLASHBACK L. 79.000
GOLDEN AXE 3 L.59.000
HOLIFIELD BOXING L.38.000
LETHAL ENFORCE 2 L.79.000
LIGHT CRUSADER TEL
JOE MONTANA FOOTB. L.59.000
J.L.SOCCER STRYKER II L.89.
KICK BOXING L. 39.000
KINGOFTHEMONSTER L.49.000
MAXIMUN CARNAGE L.49.000
MEGA BOMBERMAN L.79.000
MORTAL KOMBAT L.45.000
MORTAL KOMBAT II L.69.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL
NBA JAM L. 33.000
NBA JAM T.E. L. 99.000
NBA LIVE 95 L.119.000
NHL 95 L.95.000
PRIMAL RAGE TEL
PROBOTECTOR L.69.000
ROAD RUSH 3 L.115.000
SAILOR MOON TEL
SAMURAI SPIRIT L.89.000
SCOOBY DOO MYSTERY TEL
SECOND SAMURAI L.45.000
SEAQUEST DSV TEL
SLAM MASTER TEL
SHADOW OF THE BEST 2 L.49.000
SHADOW RUN L.84.000
SHINING FORCE II TEL
SOLEIL TEL
SONIC 2 L.59.000
SONIC 3 L. 69.000
SONIC & KNUCKLE L.95.000
SPIDERMAN XMEN L.69.000
SPIDERMAN TV L.89.000
SPLATTERHOUSE 3 L. 49.000
STREETFIGHTERII C.E. L.59.000
S. STREET FIGHTER IIPAL L.79.000
STREET RACER TEL
STORY OF THOR L.109.000
SUBTERRANIA L.59.000
TAZMANIA L. 39.000
THE MASK TEL
THE PUNISHER L.89.000
THUNDER FORCE IV L.59.000
THEME PARK TEL.
TOEJAM AND EARL II L.65.000
TOUGHMANCONTEST L.79.000
TOURTLES T. FIGHT. L.69.000
URBAN STRYKE L.89.000
VIRTUA RACING L.89.000
WAYNE GRET. HOCKEY TEL
WINTER OLYMPICS L.39.000
WORLDCLASS SOCCER L45.00
WORLD CUP USA 94 L.47.000
ZERO TOLERANCE L.65.000
X-MEN 2 L.109.000
YU YU HAKUSHO 2 L.129.000
WEAPON LORD TEL
JOYPAD 6T TURBO L.35.000
ACTION REPLY L.99.000
MEGA KEY 3 L.29.000
ACTION REPLY 2 L.99.000

TELEFONAPER
TITOLI DAL.39.000,
L.49.000 E L.59.000

SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

PICCHIADURO

BATMAN FOREVER TEL
WEAPON LORD TEL
CAPTAIN COMMANDO L.135.000
DEATH & RET. OF SUPERMAN L.79.000
DRAGON BALL Z 3 L.119.000
EMERAL DRAGON TEL
FATAL FURY SPECIAL L.125.000
FIGHTER'S HISTORY II TEL
FINAL FIGHT 2 L.69.000
G-GUNDAM FIGHTER TEL
KILLER INSTINCT TEL
KING ARTHUR............ TEL
MORTAL KOMBAT II L.99.000
MORTAL KOMBAT 3 TEL.
MUSCLE BOMBER L 79.000
NOSFERATU L.99.000
PRIMAL RAGE TEL
RANMA 1/2 4 L.119.000
SAMURAI SPIRIT L.89.000
SUPER STREET FIGHTER II L.99.000
ULTIMATE FIGHTER L99.000
UNDERCOVER COPS L.119.000
X-MEN MUTANT APOCALIPSE L.95.000

SPORTIVI

AL UNSER RACING L.92.000
BARKLEY'S POWER DUNK L.79.000
BYKER & MICE FROM MARS L.79.000
CAPITAN TSUBASA V TEL
FAMILY CIRCUIT L.129.000
FEVER PITCH SOCCER L.129.000
F1 HERO 94 (5 VISUALI) L.109.000
S.VOLLEY BALL 2 L.79.000
HUMAN GRAND PRIX 3 L.109.000
ITALIAN LEAGUE SOCCER 95 TEL
INT. S.STAR SOCCER L.129.000
KICK OFF 3 L.69.000
N.MANSELL INDY CAR RACING L.79.0
PERFECT 11 2 TEL
PRIME GOAL 2 L.79.000
J.LEAGUE S.SOCCER 95 L.109.000
SOCCER SHOOTOUT L.97.000
STREET RACER L.79.000
STUNT RACE FX L.89.000
WORLD CHAMP. RALLY TEL
S.FORMATION SOCCER 95 TEL

PLATFORM/AZIONE

DEMON'S BLAZON(CREST) L.69.000
DONKEY KONG COUNTRY 2 TEL
DRACULA XX TEL
EQUINOX L. 69.000
EARTHWORM JIM 2 TEL
HAGANE L.99.000
YOSHI ISLAND TEL
MARIO ALL STAR COLLECTION L.79.000
MEGAMEN X L.75.000
MEGAMEN X 2 L. 99.000
MICKEY MOUSE II L.119.000
POWER RANGER THE MOVIE TEL.
SD GREAT BATTLE IV TEL
SPEEDY GONZALES LOSGAT.. L.129.000
S.TURRICAN 2 L.119.000

VARIE/RPG/AZIONE

ADDAM'S FAMILY VALUE L. 99.000
CHRONO TRIGGER USA TEL
DOOM TEL
EARTH BOUND L.159.000
FRONT MISSION L.169.000
GOOF TROP PIPPO L.55.000
JOE & MAC 2 L.85.000
POCKY & ROCKY 2 L.79.000
SUPER PANG CAPCOM L.69.000
THEME PARK TEL
S.BOMBERMAN 3 TEL
S.BOMBERMAN 2 L.79.000
WILD GUNS L.79.000

ACCESSORI S.NINTENDO

ACTION REPLY 2 L.99.000
JOYPAD 6 TASTI TURBO L. 29.000
JOYPAD INFRAROSSI L.89.000
MULTITAP 5 GIOCATORI L.75.000
CAVO SCART SFC/SNES L.23.000

PLAYSTATION

USA/JAP/EURO

ARK THE LAD
ACE COMBAT
CYBER WAR 3 CD
DRAGON BALL Z
GROUND STROKE TENNIS
HYPER FORMAT. SOCCER
KING FIELD'S 2
JUMPING FLASH
PHILOSOMA
MOTOR TOON GP
RAYMEN
METAL JACKET
SPACE GRIFFON
STREET FIGHTER R.B.
TEKKEN
VAMPIRE
VICTORY ZONE
V-TENNIS
WINNING ELEVEN
MEMORY CARD L.69.000
JOYPAD L.89.000

GIOCHI SATURN

USA/EURO/JAP

BATTLE MONSTER L.139.000
BUG L.99.000
BLAZING TORNADO L.119.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 109.000
CRYSTAL LEGEND A. TEL
DAYTONA USA TEL
DARK SEED L.139.000
LUPEN THIRD TEL
PANZER DRAGON TEL
RAMPO L.139.000
SHINOBI EX L.119.000
SUYKO ENBO L.149.000
STREET FIGHTER R.B. TEL
VICTORY GOL 2 fine ottobre
VIRT. HANG ON fine ottobre
VIRT. OPEN TENNIS fine ottobre
VIRTUA FIGHTER REMIX L.119.
MEMORY CARD L.99.000
JOYPAD SEGA L.79.000
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 85.

GIOCHI 3DO

ALONE IN THE DARK L.79.000
CAPITAN QUAZAR TEL
BURNING SOLDIER L.79.000
BRAIN DEAD TEL
CORPS KILLER L.79.000
CRIME PATROL L.79.000
DRAGON'S LAIR L.79.000
DRAGON TYCOON L.79.000
FIFA INT. SOCCER L.79.000
FLYING NIGHTMARES TEL
GEX L.79.000
HELL L.79.000
KINGDOM FAR R. L.79.000
NEED FOR SPEED L.79.000
NOVASTORM L.79.000
OFF WORLD INTERC. L.79.000
OUTER WORLD L.79.000
QUARANTINE L.79.000
ROAD RUSH L.79.000
SAILOR MOON L.79.000
SAMURAI SPIRIT L.79.000
SLAM & JAM L.79.000
SPACE ACE L.79.000
STRAHL L.79.000
S.STREET FIGHTER II L.79.000
SHOCK WAVE 2 L.79.000
VR BOXING L.79.000
VR STALKER L.79.000
WING COMMANDER3L.109.00
WINNING POST L.79.000
POWER SLIDE TEL
PISTOLA LASER L.119.000

ANCORA SAT E PSX:

GOLDEN AXE DUEL SAT
DARK LEGEND SAT
RIGLORD SAGA SAT
VIRTUAL VOLLEY SAT
TWEEN BEE SAT
KING OF BOXING SAT
NHL STAR HOCKEY SAT
VIRTUA COP SAT
VIRTUA RACING SAT
X-MEN ATOM... SAT
MORTAL KOMBAT 3 SAT
3X3 EYES PSX
DEMOLISH'M PSX
ZERO DEVIDE PSX
METAL JACK PSX
EXECTOR PSX
VIRTUAL TENNIS PSX
X-MEN PSX
WIPE OUT PSX
MORTAL KOMBAT 3 PSX

GIOCHI MEGA CD

BATMAN & ROBIN L.115.000
DRAGON'S LAIR L.125.000
EARTHWORM JIM L.109.000
ECCO THE DOLPHINE L.69.000
ETERNAL CHAMPION L.105.000
FATAL FURY SPEC. L.119.000
FINAL FIGHT L.35.000
IRON HELIX L.83.000
LUNAR ETERNAL BLUL.125.000
MONKEY ISLAND L.65.000
RACING ACE L.69.000
RANMA 1/2 L.69.000
MORTAL KOMBAT L.49.000
POWER RANGER L.85.000
REBEL ASSAULT L.69.000
SAMURAI SPIRIT L.119.000
SLAM CITY TEL
SONIC CD L.59.000
SILPHEED L.79.000
WONDER DOG L.29.000
CD BACKUP RAM CARD L.89

MEGA 32X

MORTAL KOMBAT 2L.139.
SPACE HARRIER L.79.000
DOOM L.139.000
METAL HEAD L.139.000
VIRTUA RACING DEL.TEL
NBA JAM T.E. L.129.000
SONIC CHAOTIX L.129.000
STELLAR ASSAULT L.129
VIRTUA FIGHTER TEL
FIFA 96 TEL
X-MEN TEL
BLACKTHORNE TEL
HEAVY MACHINERY TEL
SPOT GOES HOLLYWOOD

MASTERSYSTEM

XENON 2 L.29.000
R-TYPE L.29.000
SPEEDBALL L.29.000
STAR WARS L.29.000

VIRTUALBOY

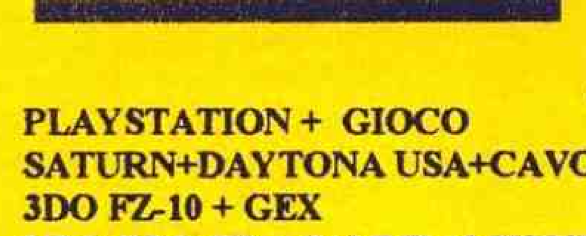
GALACTIC PINBALL L.99.00
MARIO CLASH L.99.000
RED ALARM L.99.000
TELEROBOXER L.119.000
VIRTUAL BOY +
MARIO TENNIS
L.428.000

GAMEGEAR

MORTAL KOMBAT 2 L.49.000
ADDAM'S FAMILY L.39.000
NBA JAM L.47.000
ECCO DOLPHINE 2 L.62.000
STREET OF RAGE 2 L.49.000
OLYMPIC GOLD L.39.000
P.SAMPRAS TENNIS L.39.000
ROBOCOP VS TERM. L.39.000
WORLD CUPSOCCER L.39.000
DYNAMITE HEADDY L.59.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER II L.59
AGGRESS. DARK. L.79
ALPHA MISSION 2L.49
BASEBALL 2 L.39
DOUBLEDRAGON T.
FATAL FURY SP. L.59
FATAL FURY 3 L.89
FOOTB. FRENZY L.49
GALAXY FIGHT L.79
KING OF FIGHT94L.79
KINGOFFIGHT95TEL
PUZZLE BOBBLEL.89
SAVAGE REIGN TEL
SAMURAI SHOD.2L.79
S.SIDE KICK L.59.000
S.SIDE KICK 3 TEL
WIND JAMMER L.69
WORLD HE. 2 JETL.89
WORLD HEROS PER

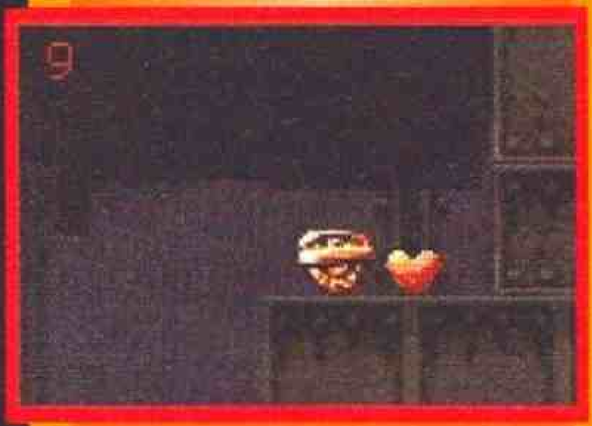


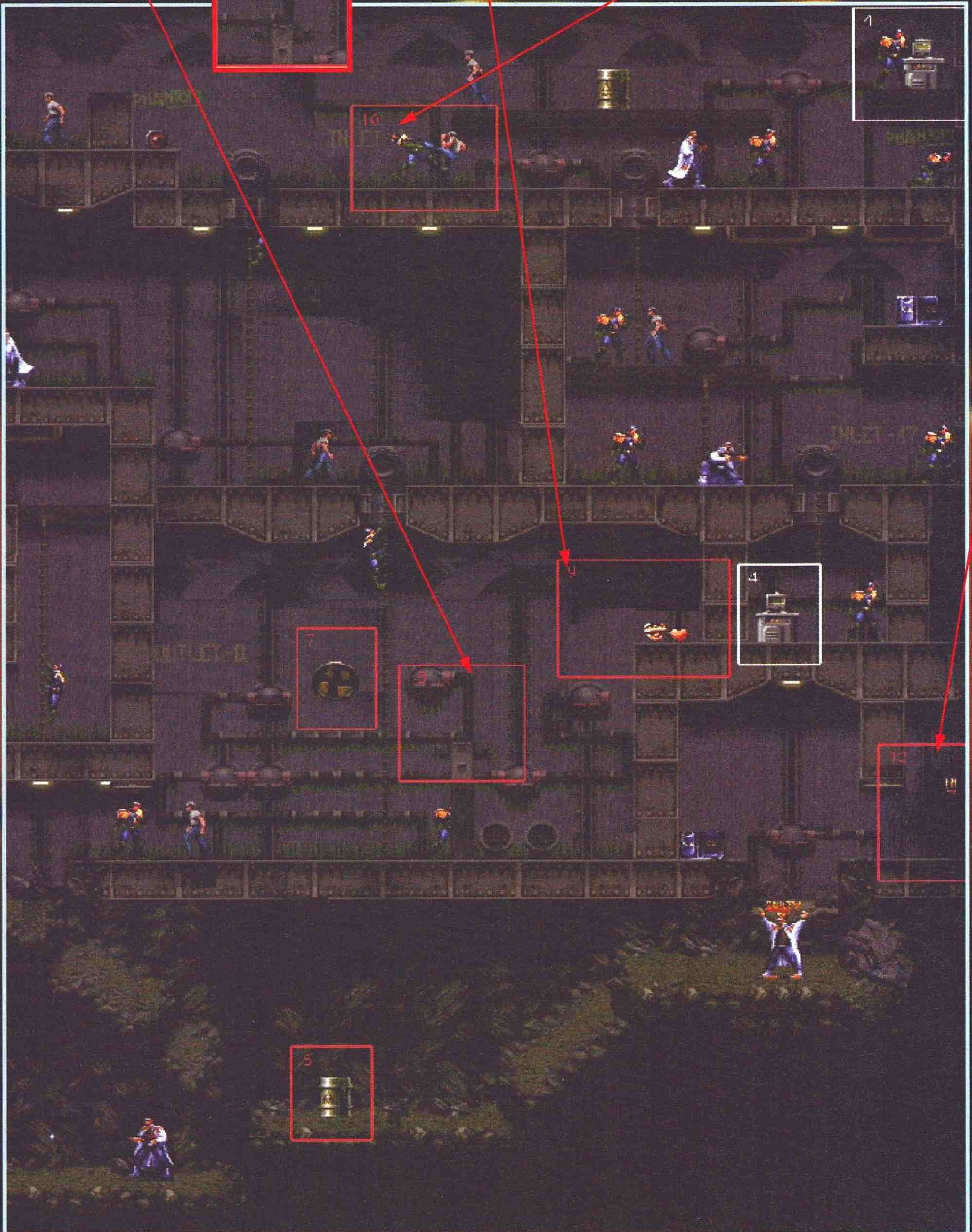
CONSOLE

PLAYSTATION + GIOCO L. .000
SATURN+DAYTONA USA+CAVO RGB L. .000
3DO FZ-10 + GEX L.799.000
NEO GEO CD + SAMURAI SHOWDWON 2 L.899.000
PC ENGINE GT + GIOCO L.299.000
MEGA 32 X EUROPEO L.349.000
MEGADRIVE II + 2 JOYPAD + GIOCO L.249.000
SUPERNINTENDO + S.MARI0 ALL STAR L.279.000
I PREZZI POSSONO VARIARE SPESSO IN DIMINUZ.

Un altro traliccio su cui è possibile salire. Da qui potete raggiungere i due bonus in alto a destra. Bisogna riuscire a saltare sul pilastro e fare un bel salto lungo dando due colpetti a destra e saltando. Non è per niente facile, ma almeno in questo sono riuscito.

Un dettaglio dei due bonus recuperabili saltando dal traliccio subito a sinistra.





Non c'è nulla di particolare in questo avversario, ma il calcione sul muso di Dredd andava immortalato!

Solo perché è semisommersa, non va assolutamente sottovalutata. É piena di bonus come qualsiasi altra bella cassa.

Che dire dell'uscita? E' bello sapere che c'è e poter contare su di una mappa che ve la indica.

Le piattaforme semoventi non possono mancare in un gioco di piattaforme quale Judge Dredd è. É solo una questione di tempismo, ma occhio a non cadere: si perde immediatamente una vita.

Una sana frana che tende a massacrarvi se la sottovalutate. Le rocce vengono giù a intervalli regolari. Studiatene il moto ed evitatele.

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

RIFACCIAMO, PER L'ENNESIMA VOLTA, QUESTA STRAMALEDETTA INTRODUZIONE

Carissimi amici, fan e detrattori del Bovas'Hard Cafè, come ve la passate? Le nostre vacanze sono appena terminate (purtroppo), e quindi ci tocca redarre l'appuntamento postale del numero di ottobre, col consueto anticipo temporale che ci obbliga a fare "mente locale" a fine Agosto con tutto ciò che ne consegue sul piano intellettivo-razionale. Detto tra noi, mentre scriviamo questi trenta-quarantamila caratteri di testo, è ancora vivo il ricordo delle serate spensierate al mare o in montagna, tant'è che non vediamo le mura redazionali dal luglio scorso e quindi siamo totalmente all'oscuro di quanto è capitato nel frattempo. Comunque sia, ripresa saldamente in mano la tastiera, rieccoci qua a discutere dei soliti problemi, dei videogiochi, del tempo che fa, e di chissà cos'altro ancora. Bene, buona lettura e buon divertimento: noi ci rileggiamo nuovamente a novembre.

Noi Bovas

PS: la motivazione intrinseca del titolo là sopra voi non potete - giustamente - comprenderla, tuttavia sappiate che è la terza volta che scriviamo il cappello introduttivo della posta ed è la terza volta che modifichiamo il titolo, alla fine anche la fantasia può alzare bandiera bianca...

SPERIAMO CHE TORNINO LE POLEMICHE

Ciao Bovas, ebbene sì, sono sempre io, il grande (ormai ho compiuto 18 anni), l'unico (però non mi dispiacerebbe essere clonato) (dispiacerebbe sicuramente a noi, se ti clonassero NdBovas), il mitico, il modesto Francesco! Applauso, prego! Ma come, non vi ricordate di me? Allora andatevi a rileggere il BHC del numero 38! Va bene così, fatte le opportune e necessarie (superflue, si dice "superflue" NdP) presentazioni, o meglio, dopo l'autopresentazione, miei cari Bovas, veniamo al dunque (meno male, un altro inciso ancora e venivo a casa tua ad ammazzarti personalmente NdP). Vi sto scrivendo in un momento di pausa (studio per la maturità) e vi dico subito che così davvero non va! Cosa non va? Ma il BHC, naturalmente! Possibile che da 4 anni, ogni volta che si avvicina l'estate, la posta di CM faccia veramente schifo? E' povera, piena di lettere scritte da mentecatti (ma vedi quel Bad Cat, 'sto deficiente!) (per accontentarti questo mese andrà in onda lo "speciale Bad Cat", contento? NdP) e per giunta poche (è raro che adoperiate caratteri così grandi... TGM & CM = Polo nord e Polo sud). Ma adesso ci sono qui io, pronto a scendere dall'Olimpo per venire in vostro aiuto! Ma vi ricordate com'era bella la posta di tre anni fa? Bastava dire "mi piace il SNES" che per quattro mesi di fila tutti i possessori di MD contestavano l'affermazione. Bei tempi! Bei tempi quelli di Lord SNK (vero Dave?). Adesso, invece, noi poveri lettori di CM (io leggo anche TGM e CD Magazine) dobbiamo "assupparci" le lettere di questi 4 'glioni! Ma "assuppatevi" la mia (bhè,non sarà gran che, ma per lo meno non sono 'glione) (davvero? Noi pensavamo che tu fossi il quinto! NdP).
Ehi, ho un'idea! Facciamo così: io dico "mi piace la musica commerciale, quella da discoteca, Jovanotti, Pino Daniele, Bersani, Grignani, Gianna Nannini, mi piace il tennis, la canoa, il ping.pong, il football americano e non mi piace il calcio; mi piacciono le console Nintendo, non mi piace rimbambirmi davanti a un monitor per più di 2 ore (dai Alleori, vieni a farmi i complimenti)". Allora, che ne dite? Criticatemi tutti, criticate voi stessi, fate un po' quel che vi pare, ma svegliamoci una volta per tutte! Basta dire menate (lo so, vale anche per me) (ecco, stavo proprio per dirlo io NdP) e vediamo così se, almeno per un paio di mesi, il BHC migliora. Oppure volendo applicare un maggior rigore, si potrebbe sottoporre la posta di CM a rigida censura: le lettere che avranno possibilità di essere pubblicate dovranno essere serie oppure comiche (non deficienti), strappalacrime, di perdono, dichiarazioni d'amore, lettere scritte su dischetto... I sempre ben accetti saranno: Manila, Lady Godiva, Matteo-Theo-Gualdi (mi ha fatto piacere sapere che hai letto bene la mia lettera, grazie), Ragli Nella Notte (ma che fine hai fatto?), Francesco Maniscalco (oops) e... tutti gli altri! Sì dai, non sono cattivo, sono buono buono (con il tonno e i grissini, poi, una delizia) (aurrrrrrgh! NdP) e dopo tutto questo sono arrivato a una conclusione: il BHC è di tutti; e scrivere lettere è un tuo diritto, difendilo!

Francesco Maniscalco

A quanto pare il nuovo tema dilagante del BHC, in seguito alla pubblicazione della lettera - ormai storica - di CD qualche mesetto fa, è proprio il BHC stesso. Ci sarebbero moltissime cose da obiettare sul contenuto della tua missiva ma, per stavolta, lascerò stare. Infatti il lettore, a questo punto, potrebbe chiedersi quale sia la posizione di noi Bovas nei confronti di questo tipo di critica, visto che non ci siamo ancora pronunciati nonostante l'oggetto delle critiche sia, appunto, qualcosa di intimamente "nostro": il fatto è che, nonostante tutto, il BHC esce sempre "assolto" da questo tipo di critica, a noi fin'ora non è stato fatto alcun addebito sulla qualità della rubrica o sulla sua conduzione, e quindi i veri destinatari della medesima siete proprio voi, cari i nostri lettori. Tocca a voi difendere l'impostazione attuale del BHC oppure unirvi al coro di chi la critica, così come tocca a voi prendere l'inziativa per determinare una nuova "svolta" nelle pagine della Posta. E come si fa a determinare la svolta? Semplice, si segue il consiglio di Francesco e si scrive qualcosa di originale, di nuovo, di divertente, di introspettivo, o, comunque, di veramente interessante. Noi l'abbiamo fatto in passato più volte, inventandoci all'occorrenza personaggi come Lord SNK o Capitan Sega oppure,

BOVAS' HARDCAFE'

per smuovere le acque, dando risposte volutamente aggressive o polemiche. Ma non possiamo certo intervenire sempre noi, che diamine! La posta dev'essere qualcosa di VOSTRO, siete voi che dovete sudarci sopra. Quindi, morale della favola, noi queste critiche le condividiamo sì o no? Non del tutto, ma in parte sì, perché dal nostro modesto punto di vista, non è affatto bello ritrovarsi di mese in mese con lettere sempre uguali, contenenti - è vero - "sempre le stesse domande e sempre gli stessi spunti umoristici, persino le stesse battute". All'epoca i vari Mauro e Fabio, Alleori, Manila, Ragli Nella Notte, e via dicendo, rappresentarono tutti delle grandi novità, oggi tocca (anche se a Francesco non sta molto simpatico) a Bad Cat, domani a chi toccherà? L'unico ingrediente necessario è l'originalità, è davvero così difficile dire qualcosa di nuovo? E poi, perché se scrivo "il Super Nes è bello mentre il Megadraiv fa vomitare" v'incazzate e mi scrivete in centomila, mentre se vi chiedo qualcosa di intelligente fate finta di nulla? Anzi, ve ne frega meno di zero? Possibile poi che uno scriva una lettera, si firmi C. D., e nessuno capisca al volo di chi si tratta? (beh, ad essere sinceri qualcuno se n'è accorto, brava Manila) Anche tu, Francesco, hai involontariamente fatto lo stesso errore: la posta non è bella quando dieci lettori s'insultano a distanza, è bella quando è piacevole e divertente leggerla. Per gl'insulti tra diverse fazioni esistono già gli stadi e le tribune politiche, qui si cerca di allestire un'arena decisamente diversa, dove ognuno può tranquillamente dire la sua opinione. Evviva.

STAVOLTA TI PUBBLICHIAMO: CONTENTO?

Cari Bovas, quando c***o vi decidete a pubblicare le mie lettere? Scusate per l'introduzione un po' brusca, ma mi sto rompendo assai le palle a scrivere lettere senza ricevere riposta, scusate, io mi spremo le meningi per sembrare spiritoso e simpatico, e voi ve ne fregate altamente? A me sembra un atteggiamento da cafoni (evidentemente non te le spremi abbastanza. Prova un po' con lo spremiagrumi... NdP)!! Passando ad argomenti più seri (ma non troppo perché è pericoloso) vi faccio un indovinello: 3 ragni mangiano 3 mosche in 3 minuti, quanti ragni ci vogliono per mangiare 30 mosche in 30 minuti? E perché? (la risposta non è 30). Cambiando argomento, stavo pensando se le lettere arrivano alla vostra redazione, in caso contrario siete perdonati per non aver pubblicato i miei testi. Ascoltando Radio DJ mi chiedo se qualcuno di voi (come me) ha subito il più grande flagello che la natura potesse creare: avere una sorella maggiore (io due! Sono condannato!) (ok, però adesso ci spieghi che cacchio c'entra Radio DJ con le tue sorelle... NdP). Visto che lo spazio stringe (anche se non ho finito) vi faccio alcune domande:
1) Quanto può costare un 486dx2? (meno di un cervello, anche usato, col quale potrai evitare di scrivere cavolate alle riviste di videogiochi NdP)
2) Ma Alex non si rompe a farsi prendere in giro da tutti?
Saluto tutti, ma soprattutto il Raffo che è il recensore che mi sta più simpatico.

Andrea Villa

PS: La soluzione dell'indovinello ve la dò solo se pubblicate una delle mie lettere.

Ok, caro Andrea, hai voluto a tutti i costi la pubblicazione di una tua lettera, e adesso te la tieni. Vedi, se noi non pubblichiamo tutto il materiale che ci arriva, è semplicemente perché lo spazio non è sufficiente ad accoglierne nemmeno un decimo, e di conseguenza siamo costretti mensilmente a scegliere cosa pubblicare e cosa no. Generalmente, una lettera come quella qui sopra prenderebbe la sacra via del cestino, ma stavolta abbiamo voluto fare uno strappo alla regola per farti capire che non siamo noi i cafoni, ma semmai tu che evidentemente te sopravvaluti quanto scrivi. Non è che ogni lettore ha un tesserino sul quale mettiamo una crocetta per ogni lettera che scrive, e alla quinta o alla decima lo pubblichiamo, il fatto è che ci sono lettori che su dieci lettere che mandano, ne vedono pubblicata una o due, altri, più fortunati o più bravi, che vengono regolarmente pubblicati e altri che, purtroppo, se non si danno una svegliata resteranno sempre nell'anonimato. Dura, eh? Si chiama meritocrazia, ed è il nostro criterio di selezione: trova argomenti più interessanti, cerca di migliorare un po' la loro esposizione, dai alle tue lettere un filo logico (ti rimando all'osservazione su Radio DJ e le sorelle) e vedrai che i tuoi testi saranno accolti con maggiore cordialità e pubblicati senza pretesa.
PS: i ragni sono sempre tre, come si deduce facendo un rapido calcolo: se tre ragni mangiano tre mosche in tre minuti, vuol dire che negli stessi tre minuti un ragno ne mangia una sola, e in trenta ne mangia dieci. Dividi equamente le trenta mosche per dieci, e ottieni - magia, magia - tre (questa era veramente necessaria, eh? Ci voleva un universitario per risolvere il terribile enigma. Astuto il lettore & astuto chi ha risposto - probabilmente l'uno merita l'altro. NdMA). Il prezzo di un 486dx2/66 varia a seconda di quello che gli metti sopra (non è una console dove tutto è servito), diciamo che un sistema multimediale con quel tipo di processore dovrebbe aggirarsi sui due milioni e mezzo, e che attualmente sarebbe meglio orientarsi un una macchina dotata di processore Pentium (almeno 90Mhz, anche se così il prezzo aumenta sensibilmente...). Per quanto riguarda Alex... Sì, si rompe. E poi rompe anche noi.

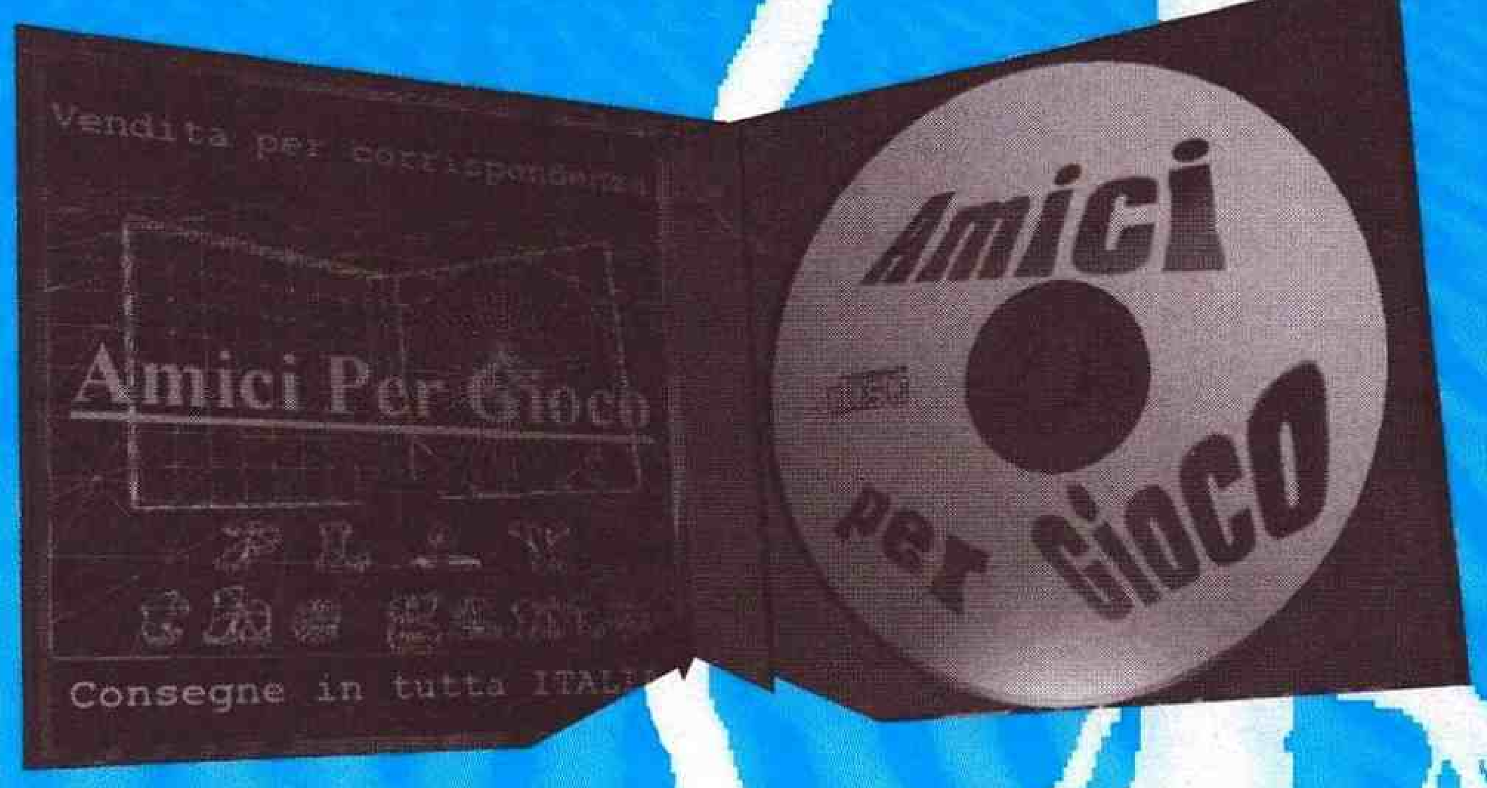
L'IMPORTANZA DEL FINALE

Carissimi Bovas, vi scrive un vostro fedele lettore, che vi segue dal lontano numero 12 di questa rivista. Mi chiamo Andrea, ho 16 anni e sono possessore di un Super Nes. Qualche giorno fa mi è capitato di portare a termine un gioco (si trattava di Congo's Caper) e di assistere alla sequenza finale: ovvero solo i nomi dei programmatori e, al termine, la consueta scritta "The End". Ciò non mi è accaduto solo sulla console della grande N, ma anche sul Mega Drive; dopo sforzi enormi, miei e di un mio amico, siamo riusciti a terminare un altro gioco. Ecco il finale: una scritta gialla "Thank you for playing" su schermo blu. Dal momento che il gioco in questione era stato portato a termine a livello "normal", abbiamo deciso di giocare con grado di difficoltà "hard". Morale della favola: il finale era ancora quello. Secondo voi, dopo ore trascorse su di una console, dopo vani tentativi (e, soprattutto, molti) di distruggere il mostrone finale e aver sperimentato le tecniche più disparate, è giusto ritrovarsi del tutto inappagati? La schermata finale dovrebbe essere la "ricompensa" per aver finito il gioco e dovrebbe essere la parte più curata (beh, non esageriamo! NdD) dello stesso, il medesimo discorso vale per la presentazione, che è concepita per far capire qual è lo scopo del titolo in questione, o no?
Un altro aspetto di cui vorrei parlare è quello dei voti assegnati ai vari videogiochi sulle pagine di Console Mania: le pagelle a mio avviso sono giuste, vanno bene così, non cambiatele! Un'altra rivista del settore ha appioppato a un gioco 18. 18? Cosa significa? Per meritare un voto come questo bisogna che la grafica sia a due colori, il sonoro peggiore di uno speaker interno di un PC e che gli sprite rispondano ai comandi dopo dieci minuti dalla pressione dei tasti del pad. Solo in questo caso tale giudizio avrebbe senso. Secondo me un gioco con una valutazione intorno al 50 è già fortemente penalizzato, dal momento che si parla di grafica scadente, sonoro inesistente o poco curato e poca longevità.
Le rubriche della vostra rivista sono molto ben curate, quella dei giochi di ruolo non mi interessa personalmente, ma so per certo che piace a molti altri. La pubblicità mi ha permesso di trovare ottimi negozi specializzati, presso i quali fare ottimi acquisti. Anche la rubrica "CYC" è molto esauriente (grazie, NdD), mi sono piaciute soprattutto le soluzioni complete dei giochi "Addams Family" e "The Lion King".
Continuate così!

Andrea Monachino.

In effetti anch'io sono rimasto parecchio deluso di alcuni giochi che, seppure magnifici, scarseggiavano per quanto riguardasse la parte conclusiva. Quello che dici è in parte vero, la

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON CONSENTE A VOLTE DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE. TELEFONATECI PER AVERE LE ULTIME QUOTAZIONI.



Prezzi Speciali per le CONSOLLES, TELEFONARE

3DO

ALONE IN THE DARK 2	L. 105.000
CYBERIA	TELEFONARE
DEADALUS ENCOUNTER	TELEFONARE
DEMOLITION MAN	L. 125.000
DINO-BLAZE	TELEFONARE
DOCTOR HAUZER	L. 95.000
DOOM	TELEFONARE
DOREAMON	TELEFONARE
EARTH WIND & FIRE	TELEFONARE
FLASHBACK	L. 99.000
FLYING NIGHTMARE	L. 100.000
GEX	L. 104.000
HELL	L. 104.000
IMMERCENARY	L. 115.000
IRON ANGEL THE APOCALIPSE	L. 115.000
KINGDOM: THE FAR REACHES	TELEFONARE
MYST	L. 130.000
NBA TOURNAMENT EDITION	TELEFONARE
POWER SLIDE	L. 115.000
PYRAMID INTRUDER	TELEFONARE
QUARANTINE	L. 109.000
ROAD RASH 3DO	L. 115.000
SAILOR MOON	TELEFONARE
SLAMIN JAM 95	L. 109.000
STARFIGHTER 3000	TELEFONARE
STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 130.000
SYNDACATE	L. 109.000
THEME PARK	L. 79.000
ULTRAMAN	L. 125.000
WING COMMANDER 3	L. 119.000

SUPERNINTENDO

ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	L. 113.000
ALIENS 3	L. 79.000
ANIMANIACS	L. 129.000
BATMAN & ROBIN	L. 155.000
BATMAN FOREVER USA	TELEFONARE
BATTLE TOADS	L. 65.000
BATTLE TOADS + STARWING	L. 79.900
BIKER & MICE FROM MARS	L. 99.000
BLACK HAWK	L. 65.000
BRETT HULL HOCKEY 95 USA	L. 119.000
BRETT HULL HOCKEY	L. 70.000
BRUTAL	L. 117.000
CANNON FODDER	L. 89.900
CAPTAIN COMMANDO	TELEFONARE
CASTLEVANIA V	L. 87.000
CLIFFHANGER	L. 65.000
DEMON BLAZON	TELEFONARE
DEMONS CREST USA	L. 145.000
DEMONS CREST	L. 87.900
DONKEY COUNTRY 2	TELEFONARE
DONKEY KONG COUNTRY	L. 109.900
DONKEY KONG COUNTRY USA	L. 109.900
DOOM	TELEFONARE
DRAGON BALL Z 3D JAP	L. 99.000
EARTH WORM JIM 2 USA	TELEFONARE
EMPIRE STRIKE BACK	L. 99.000
FATAL FURY 2 USA	L. 69.900
FEVER PITCH	L. 121.000
FINAL FANTASY 3 USA	L. 152.000
FINAL FIGHT 3	TELEFONARE
FLASHBACK	L. 53.000
FLINSTONE THE MOVIE USA	L. 99.900
FUNSTONES – THE MOVIE	L. 99.900
FOREMAN FOR REAL BOXING	L. 77.000
FRANKENSTEIN USA	L. 119.900
I PUFFI	L. 79.900
ILLUSION OF GAJA	L. 123.000
ILLUSION OF GAJA USA	L. 149.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 59.000
JUDGE DROEDO	L. 128.000
JUSTICE LEAGUE	L. 140.000
KILLER INSTINCT USA	OFFERTA
LORD OF THE RING USA	L. 109.000
MEGA MAN X 2	L. 128.000
MICROMACHINES	L. 69.900
MORTAL KOMBAT 2	L. 89.900
MORTAL KOMBAT 3	TELEFONARE
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 113.000
NHL HOCKEY 95	L. 105.900
NIGEL MANSELL-INDY CAR RACING	L. 119.000
PAGEMASTER	L. 95.900
POCKY & ROCKY 2	L. 104.900
POWER RANGER MOVIE	L. 139.000
POWER RANGERS	L. 111.900
PUTTY SQUAD	L. 112.900
RISE OF THE ROBOT	L. 69.900
SECRET OF MANA 2	L. 129.000
SMASH TENNIS	L. 58.000
SPIDERMAN 2 NEW AD.RE TV USA	L. 94.900
SPIDERMAN 2 NEW ADVENTURE TV	L. 119.900
STREET RACER	L. 115.900
SUPER BATTLETANK 2	L. 54.900
SUPER DROPZONE	L. 99.900
SUPER FINAL MATCH TENNIS	TELEFONARE
SUPER MARIO ALL STARS	L. 99.900
SUPER PC KID 2	L. 128.900
SUPER PUNCH OUT	L. 119.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 139.000
SUPER STREET FIGHTER 2 USA	L. 95.000
THE LION KING	L. 145.900
TIME COP	TELEFONARE
TINY TOONS 2-WACKY WILD SPORTS	L. 119.000
TRUE LIES	L. 106.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	L. 149.000
UNIRACES USA	L. 112.900
VAL DISERE CHAPIONSHIP	L. 119.900
WATERWORLD USA	TELEFONARE
WEAPON LORD USA	TELEFONARE
WORLD CLASS RUGBY 95	L. 59.900
ZELDA 3	L. 85.900

MEGADRIVE

AEROBIZ USA	L. 115.000
ALIEN SOLDIER	L. 115.000
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	L. 120.000
ATP TENNIS	L. 125.000
ATP TENNIS USA	L. 119.000
BARKLEY JAM BASKET 2 USA	L. 118.000
BRETT HULL HOCKEY 95 USA	L. 112.000
BRIAN LARA CRICKET	L. 115.000
CANNON FODDER	L. 89.900
COMIX ZONE USA	TELEFONARE
DAFFY DUCK	L. 125.000
DESERT DEMOUTION	L. 109.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 88.000
DUNE 2	L. 114.000
EARTHWORM JIM	L. 119.000
FEVER PITCH	TELEFONARE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95	L. 90.000
FLINSTONES – THE MOVIE	L. 85.000
FRANKESTEIN USA	L. 69.000
GRAN SLAM TENNIS	L. 60.000
JELLY BOY	L. 105.000
JOHN MADDEN 95	L. 119.000
JUDGE DREDO	OCCASIONE
JURASSIC PARK 2	L. 99.000
JUSTICE LEAGUE	L. 128.000
KAWASAKI SUPERBIKE	L. 109.000
LEMMINGS 2	L. 99.000
MEGABOMBERMAN	L. 79.000
MICROMACHINES 2 TURBO	L. 85.000
MR NUTZ	L. 99.000
MR NUTZ 2	L. 109.000
NIBA ACTION 95	L. 115.000
NHL ALL STAR HOCKEY 95	L. 99.000
PAGEMASTER	L. 110.000
PETE SAMPRAS TENNIS 95	L. 119.000
PGA TOUR GOLF 3	L. 85.000
POWER DRIVE	L. 109.000
POWER RANGERS	L. 109.000
PSYCHO PINBALL	L. 99.000
RISE OF THE ROBOT	L. 70.000
ROAD RASH 3	L. 115.000
RUGBY WORLD CUP 95	L. 99.000
SAILOR MONN	TELEFONARE
SAMURAI SHADOWN	L. 120.000
SESIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	L. 81.000
SONIC SPINBALL	L. 75.000
SPEEDY GONZALES	L. 120.000
SPIDERMAN 2 – THE ADVENTURE TV	L. 99.000
STARGATE	L. 95.000
SUPER STREET FIGHTER 2 USA	L. 109.000
SYNDACATE	L. 107.000
TAZ-MANIA 2 ESCAPE F.M.	L. 79.000
THE LION KING	L. 112.000
THEME PARK	L. 119.000
TINY TOODS 3 ACME ALL STARS USA	L. 89.000
TRUE LIES	L. 95.000
TURTLES TOURNEMENT FIGHTERS	L. 99.000
VIEW POINT USA	L. 99.000
VIRTUA RANCING JAP	L. 129.000
VIRTUAL PINBALL	L. 69.000
WINT'ER OLYMPICS 94	L. 49.000
WORLD HEROES	L. 115.000
WORLD SERIES BASEBALL 95	L. 79.000
WWF RAW	L. 119.000
X-MEN 2 CLONE WARS USA	L. 119.000
ZERO KAMIKAZE	L. 89.000

SEGA SATURN

ASTAL	L. 159.000
BASEBALL 30	TELEFONARE
CLOCKWORK KNIGHT	L. 115.000
DAYTONA USA	L. 139.000
DEADALUS	L. 149.000
DIGITAL PINBALL	L. 169.000
GALE RACER	L. 169.000
GEX	TELEFONARE
GOTHA	L. 129.000
GRAN CHASER	L. 149.000
GRAN SLAM BASEBALL	TELEFONARE
KING OF THE ROAD	TELEFONARE
KINGDOM: THE FAR REACHES	TELEFONARE
MYST	L. 139.000
NBA ACTION	TELEFONARE
NIGHT WARRIOR	TELEFONARE
PANZER DRAGON	L. 139.000
PEEBLE BEACH GOLF LINKS	L. 119.000
PRETTY FIGHTER	L. 169.000
RAY FORCE	TELEFONARE
REAL BATTLE ON FILM	L. 155.000
SEGA RALLY	TELEFONARE
SHIN SHINOBI DEN (SHIN X)	L. 142.000
SIDE POCKET 2	L. 164.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	TELEFONARE
VICTORY GOAL	L. 129.000
VIRTUA FIGHTER	L. 139.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	L. 139.000
VIRTUA RANCING	L. 154.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	TELEFONARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

3 DECATHLON	TELEFONARE
AGILE WARRIORS F111X	L. 119.000
ASSAULT RIGS	L. 119.000
BEAST WARRIOR	TELEFONARE
CYBERSLED	L. 119.000
DESTRUCTION DERBY	L. 119.900
DISCWORLD	L. 119.000
EXTREME SPORT	L. 125.000
FADE TO BLACK	TELEFONARE
GUNDAM	TELEFONARE
JUMPING FLASH	L. 119.000
KILEAK THE BLOOD	L. 125.000
KRAZY IVAN	L. 109.900
LEMMINGS 3D	L. 119.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 119.000
MYST	TELEFONARE
NOVASTORM	L. 150.000
PHILOSOMA	L. 119.000
RAPID RELOAD	L. 123.000
RIDGE RACER	L. 119.000
STARBLADE ALPHA	L. 119.000
TEKKEN	L. TELEFONARE
THE 11TH HOUR	TELEFONARE
TOSHINDEN	L. 119.000
TWISTED METAL	L. 125.000
WAR HAWK	L. 125.000
WIPE OUT	L. 129.900
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	TELEFONARE
CONSOLE PLAYSTATION ITALIANA	L. 749.000

NEO GEO

AERO FIGHTER 2	L. 69.000
AGGRESS OF DARK KOMBAT	TELEFONARE
ALPHA MISSION 2	L. 59.500
ART OF FIGHTER 2	L. 65.500
BASEBALL STAR 2	L. 69.000
BLUE JOURNEY	L. 95.000
CROSSED SWORD	L. 99.000
DOUBLE DRAGON	L. 105.000
FATAL FURY 3	L. 100.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 69.000
FOOTBALL FREZY	L. 69.000
GALAXY FIGHT	L. 90.000
JOY JOY KID	L. 59.500
KAKDV'S REVENGE	L. 95.000
KING OF FIGHTERS 94	L. 72.000
KING OF MONSTER 2	L. 72.000
LEAGUE BOWLING	L. 62.000
MAGICIAN LORD	L. 87.000
NAM 75	L. 82.000
NINJA COMBAT	L. 99.000
NINJA COMMANDO	L. 99.000
SAMURAI SHODOWN	L. 75.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 75.000
SAVAGE REIGN	L. 119.000
STREET HOOP	L. 90.000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 72.000
SUPER SIDE KICKS 3	L. 119.000
TOP HUNTER	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 65.000
TRASH RALLY	L. 99.000
WIEW POINT	L. 75.000
WIND JAMMERS	L. 85.000
WORLD HERDES 2 JET	L. 99.000

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/681.31.04

Tutti i giochi sono ORIGINALI

Da Noi troverai anche tutti i giochi per
GAMEBOY e GAMEGEAR

CI SIAMO DAL LUNEDÍ AL SABATO 24 ORE SU 24

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- ritiro, permuta e vendita dell'usato
- assortimento di titoli a partire da lire 30.000

Ordinare è facile:
✓puoi telefonare al 011/681.18.18
✓puoi faxare al 011/681.31.04

Spedizioni in tutta Italia per mezzo di: POSTA · POSTA CELERE · CORRIERE · POSTA AEREA

BOVAS' HARD CAFE'

sezione finale di un gioco dovrebbe in un certo senso "gratificare" chi si è sobbarcato l'onere di portarlo a termine. Ricordo come restai sorpreso vedendo, per la prima volta, la fine di Castle of Illusion (magnifica) o che cosa andasse a fare Ryu dopo aver battuto Mr. Bison, quelli sì che erano finali degni del loro nome. Ricordo anche come restai deluso quando, portato a termane Syndicate (che, tra l'altro, è uno dei miei giochi preferiti) sul mio fido PC, apparve la sopra riportata sequenza di nomi...

Per quel che riguarda Console Mania ti ringrazio per i complimenti, ogni tanto servono anche quelli (anche perché, di questi tempi, è veramente difficile trovare qualcuno completamente soddisfatto...). Non condivido appieno, però, quanto tu hai sostenuto parlando dei voti troppo bassi: in effetti, come nelle valutazioni scolastiche, un 50 (il famigerato 5) è già fortemente penalizzante, ma di persona in passato ho assegnato a diversi giochi voti molto inferiori. Perché? Beh, il voto è anche un modo per esprimere il proprio disappunto verso qualcosa che ha particolarmente deluso (un po' quello che succede anche a scuola quando un professore assegna un due ad un compito in classe, magari perché lo studente in questione è stato sorpreso a copiare o chissà cos'altro...); immagina di aspettare con trepidazione un certo titolo, che viene da tutti decantato come un capolavoro ancora prima di averlo visto. Il gioco in questione alla fine esce (questo è sempre un esempio ipotetico), e si rivela come la falsariga di qualcos'altro, con grossolani errori nelle routine principali (ad esempio lo scrolling o la collisione degli sprite). Assegnare a una simile schifezza un 50 sarebbe già un grosso regalo, non credi?

LE DOMANDINE DEL MICROCEFALO

Carissimi amici di Console Mania, sono un ragazzo di 15 anni e abito a Roma, vorrei dirvi molte cose ma non credo di avere così tanta carta, quindi farò un'accurata selezione degli argomenti da trattare; aspettate un attimo: mmmmmmmhh mmmmmhh (selezione), ecco: siete innanzitutto bravissimi e molto competenti (e incompetenti) nel settore (quale settore), perciò passo alle domande di rito più o meno serie (per la verità speravamo in qualcosa di più, direi che sei stato fin troppo selettivo! NdD):

1) Perché Alex, pur essendo così odioso, riesce sempre ad accaparrarsi le simpatie del pubblico (La famosa "captatio benevolentiae", tanto per intenderci... NdD)?
2) E' vero che Sonic puzza?
3) Che detersivo usate per far lavare Raffo la mattina?
4) E' vero che in Giappone è uscito uno Street Fighter 2 con visuale in prima persona (potrò quindi vedere che cosa vede Blanka)?
5) Pubblichereste uno che scrive scemenze a tutto spiano come me? (non che sia il primo...)
6) Perché non fate un concorso? Ve lo suggerisco io: il lettore disegna un nuovo personaggio e voi lo giudicate. I primi tra i migliori li pubblicate e il primo in assoluto vince un posto in redazione per lettera.
7) Mi mandate la foto di tutta la redazione con gli autografi?
8) Perché Blanka è diventato così? Ci è forse nato?
9) Date importanza alla storia di un videogioco e alle caratteristiche dei personaggi?
10) Sapete che vi ho scritto un'altra volta e non mi avete pubblicato?
11) Almeno le lettere le leggete, quando non le pubblicate?
12) Vi rendete conto che fino ad adesso non vi ho detto che mi chiamo Francesco Ronci?

Ciao, e siete fantastici.

Francesco Ronci.

Molto bene, vedo che il vizio di fare domandine insulse ha ormai contagiato la stragrande maggioranza dei lettori, ma ricordate, a domande insulse, risposte ancora più insulse, capito?

1) Ha bombardato i lettori con messaggi subliminali contenuti all'interno dei fondini, in modo tale da accattivarsi tutti, noi (che non ne sapevamo nulla) compresi.
2) Non quanto possa puzzare tu...
3) Di solito la benzina funziona bene...
4) Si, magari con il caschino virtuale e i sensori distribuiti su tutto il corpo... ma per favore!
5) Anche i microcefali hanno il diritto di dire (si fa per dire) la loro, ecco tutto...
6) OK, ma a patto che il vincitore riesca ad entrare nella busta...
7) Scordatelo, non sappiamo scrivere... E, per giunta, non siamo neppure fotogenici!
8) Perché tu sei come sei? Te lo sei mai chiesto per caso?
9) Tutto ha la propria importanza, anche se la storia e la caratterizzazione dei personaggi non sono indispensabili per tutti i tipi di gioco. Ad esempio un'avventura grafica come Monkey Island (tanto per nominare una delle più famose) si articola sulla trama (leggi: se la trama mancasse di spessore, il gioco ne risentirebbe moltissimo), mentre ciò non è così importante se parliamo di uno shoot'em up. In parole povere: tutto è relativo.
10) Ma dai! Non mi dire che credi ancora che sia possibile ricordarsi di tutte le lettere lette e magari non pubblicate da noi in tutti questi anni!
11) Noi leggiamo sempre tutto, come credo chiunque curi una rubrica del genere. A volte lo facciamo con piacere, altre volte un po' meno.
12) Ti rendi conto che noi non ne sentivamo assolutamente la mancanza?
Divertiti...

ANCHE IL VICINO E' VERDE: AIUTATELO!

Carissimi Bovas, sento il bisogno di raccontarvi una storia... C'era una volta un bambino che frequentava le elementari, come succede a molti altri, questo s'innamorò di un personaggio dei cartoni animati: Creamy della serie "La dolcissima Creamy". Un giorno, la sorte volle che, il suddetto bambino, mentre stava passeggiando, trovò una figurina con l'immagine della beniamina, la raccolse e la mise nel portafoglio. Il tempo passa, il bambino è ormai 17enne e la figurina non c'è più, come non c'è più la serie dei cartoni. Oggi le avventure di Creamy tornano sugli schermi ed io provo uno strano sentimento: l'amore ver-

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

centro videogames
modellismo e giapponeserie

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36
Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

NEWS

Vampire (PSX)
Zero Divide (PSX)
Demolition Derby (PSX)
Wipeout (PSX)
Primal Rage (PSX-SAT)
NBA Jam T.E. (PSX)
Air Combat (PSX)
Raymen (PSX)
Metal Jacket (PSX)

PSX

Ace Combat	L. 169000
Aquanaut's Holiday	L. 169000
Arc the Lad	L. 180000
Boxer's Road	L. 180000
Cyber Sleed	L. 160000
Cyber War	L. 205000
Dragon Ball Z	L. 180000
Ground Stroke Tennis	L. 169000
Gundam	L. 180000
Gunner Heaven	L. 160000
J. League Winning Eleven	L. 165000
Jumping Flash	L. 160000
Kileak the Blood	L. 160000
King's Field II	L. 165000
Magic Beast Warriors	L. 170000
Motor Toon	L. 160000
Nekketsu	L. 130000
Night Striker	L. 175000
Philosoma	L. 165000
Powerful Baseball '95	L. 170000
Raiden	L. 169000
Ridge Racer	L. 160000
3x3 Eyes	L. 180000
Street Fighter Real Battle	L. 169000
Tekken	L. 160000
Toshinden	L. 160000
Twin Goddeses	L. 130000
Victory Zone	L. 130000

DISPONIBILI TUTTI I NUOVI GIOCHI PSX EURO

SUPERNES SUPERFAMICOM

Brain Lord	L. 99000
Clay Fighter II	L. 119000
Captain Tsubasa V	L. 160000
Captain Commando	L. 130000
Demolition Man	L. 135000
Dragon Ball Z 3	L. 150000
Fighter's History	L. 109000
Fatal Fury Special	L. 99000
Italian Formation Soccer	L. 150000
Looney Toon B-Ball	L. 135000
Mortal Combat II	L. 90000
NBA Jam Tournament	L. 110000
Perfect Eleven	L. 160000
Rise of the Robot	L. 140000
Ranma 1/2 n. 4	L. 99000
Rockman VII	L. 135000
S. Street Fighter II	L. 125000
Stargate	L. 140000
Super Air Drive II	L. 130000
Spider Man	L. 115000
The Planet Champ TG 3000	L. 135000

3DO

Alone in the Dark	L. 50000
Cobra Scramble	L. 70000
Crime Patrol	L. 50000
"D"	L. 70000
Dragon's Lair	L. 50000
Demolition Man	L. 50000
Fifa Soccer	L. 60000
Flashback	L. 50000
Gex	L. 60000
Hell	L. 60000
Immercenary	L. 50000
Ice Breaker	L. 70000
Kingdom	L. 70000
Myst	L. 50000
Mat Dog II	L. 50000
Mind Teaser	L. 70000
Nova Storm	L. 50000
Need for Speed	L. 60000
Off World Interceptor	L. 50000
Panzer General	L. 70000
Pyramid Intruder	L. 70000
Return Fire	L. 60000
Road Rash	L. 50000
Slam Jam	L. 70000
Sailor Moon	L. 60000
Strahl	L. 50000
Slayer	L. 60000
Shock Wave I	L. 50000
Shock Wave II	L. 60000
Star Wars	L. 50000
S. Street Fighter II Special	L. 50000
Star Blade	L. 50000
Space Pirate	L. 70000
Syndicate	L. 70000
Supreme Warrior	L. 70000
Theme Park	L. 60000
Ultra Man	L. 50000
Vr Stalker	L. 50000
Vs Battle (Like Bomberman)	L. 70000
Way of the Warrior	L. 50000
World Cup Special	L. 60000
Wing Commander III	L. 70000

GAME GUN - SUB WOOFER ACTIVATOR

CONSOLE

Sony Playstation Jap	L. 749000
Sony Playstation Euro	L. 749000
Sony Playstation Jap + game	L. 829000
Sony Playstation Euro + game	L. 829000
Sega Saturn	L. 789000
Sega Saturn + game	L. 839000
Sega Saturn + 2 games	L. 899000
3DO + game	L. 749000
Neo Geo CD + game	L. 899000
Sega Multi Mega (Mega Drive - Mega CD - CD Player)	L. 799000
Mega Drive II Pal	L. 235000
S. Nes Scart	L. 235000
Virtual Boy + game	L. 499000
Game Gear collection (giallo)	L. 235000
Game Boy collection (trasp.)	L. 130000
Game Boy + game	L. 120000

NEWS

Hang on GP '95 (SAT)
Sim City 2000 (SAT)
Lunar (SAT)
Virtua Cop (SAT)
Twin Bee
King of Boxing (SAT)
Golden Axe the Duel (SAT)
Wing Arms (SAT)
Lupen the Master (SAT)

SATURN

Ashtal	L. 110000
Blue Seed	L. 129000
Clock Work Knight 2	L. 110000
Daytona	L. 119000
Dark Seed	L. 129000
Greatest Nine	L. 110000
Parodius	L. 129000
Panzer Dragon	L. 119000
Powerful Baseball'95	L. 130000
Pretty Fighter	L. 130000
Race Drivin	L. 129000
Ring Load Saga	L. 129000
Robotica	L. 100000
Shinobi	L. 129000
Side Pocket II	L. 129000
Street Fighter Real Battle	L. 119000
Shining Wisdom	L. 119000
Suiko Enbo	L. 129000
TV Animle slam Sunk	L. 139000
Victory Goal	L. 129000
Virtual Volley Ball	L. 159000
Virtua Fighter Remix	L. 110000

NEO GEO CD

Art of Fighting II	L. 60000
Fatal Fury Special	L. 60000
Fatal Fury III	L. 70000
Fire Suplex	L. 70000
Galaxi Fighter	L. 70000
Ghost Pilot II	L. 70000
King of Fighter 94	L. 70000
Power Spikes II	L. 70000
Robo Army	L. 70000
Samurai Showdown II	L. 70000
Super Spy	L. 70000
Top Hunter	L. 60000
Wiew Point	L. 60000
World Heroes II Jet	L. 70000

MEGA DRIVE

Alien Soldier	L. 80000
Batman Forever	L. 130000
Basketball College	L. 100000
Dragon Ball Z	L. 80000
Fatal Fury II	L. 80000
NBA Jam Tournament Edition	L. 110000
Pitfall	L. 110000
Ristar	L. 85000
Road Rash III	L. 119000
Sonic e Knuckles	L. 110000
Sailor Moon	L. 80000
Samurai Spirit	L. 80000
The Punishier	L. 120000
Virtua Racing	L. 110000
Warlock	L. 115000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

BOVAS' HARDCAFE'

so la 16enne Creamy è stato sostituito da un affetto verso Yu (la bambina che, con poteri magici, si trasforma nella ragazza che dà il titolo alla serie), un sentimento che può nascere dalla voglia di stare insieme alla suddetta. Come avrete capito il ragazzo in questione sono io, una persona timida e romantica, un ragazzo che, oltre a qualche piccola cotta, non è mai stato fidanzato, un giovane che si commuove perché hanno ucciso la fidanzata del protagonista di una soap-opera, che piange perché davanti al supermercato ha visto uno straniero con un biglietto in mano: "HO FAME" (mi sentivo così inutile e quel messaggio mi rimbombava in testa). Non avendo amici al di fuori dei compagni di classe, le mie giornate sono tutte pressoché uguali: casa-scuola-casa-nonna-casa, in estate poi se non vado in vacanza sto tutto il giorno in casa.
Quest'estate, per la prima volta, capisco di sentirmi solo: questo sentimento svanirà con il ritorno a scuola per poi tornare, forse, la prossima estate. Sembra strano, ma ho paura, paura di dover cambiare la mia vita in seguito a un fidanzamento, di mostrare le penne della coda come fa il pavone per conquistare la compagna e tornare normale dopo. Ora che mi sono sfogato vi ringrazio, sono sicuro che chi riceverà questa lettera saprà tirarmi su il morale che, ripeto, tornerà ai massimi livelli con la riapertura della scuola. Grazie fin d'ora e permettetemi di dare un ultimo consiglio: tenetevi strette le persone che amate.

Mr M.

...E adesso un po' di sane banalità! Potrà sembrare irriverente, ma a una lettera come la tua non si può che rispondere come segue... Carissimo M, la tua storia è più o meno uguale a quella di mille altri ragazzi, così silenziosi nel panorama attuale, che il chiasso circostante di chi fa la gara ad essere il più figo sparandola più grossa, rischia costantemente di far passare inosservati. Eppure la vostra presenza è innegabile, nonostante sia visibile solo a quelle poche persone capaci di ascoltare (e apprezzare) anche i silenzi. Fuggi da chi ti esorta a pavoneggiarti, rischieresti solo di tramutarti nella delusione di chi è stato incautamente attirato dalle tue penne, con tutti i riflessi negativi del caso sulla tua stessa persona. Sei un ragazzo romantico e sensibile, per taluni rientri tranquillamente nella categoria degli sfigati, beh, non preoccupartene più di tanto e preparati autonomamente al grande salto: presto un mondo che non sarà più quello della scuola ti aspetterà al varco, e tu devi essere pronto ad affrontarlo con grande serenità e col dovuto coraggio. Dopo conta solo la sostanza, i "pavoni" tendono sempre a bruciacchiarsi le penne, chi nel frattempo ha maturato una sua personalità invece potrà finalmente goderne i frutti. E poi le donne, caro mio, quanti patemi, quante delusioni. Ma alla fine arriva anche lui, il grande amore, il più delle volte quando meno te lo aspetti. E allora le cottarelle, le cattiverie di chi "è più figo e mi ha fregato la ragazza" e via dicendo, svaniranno improvvisamente nel nulla. Certo, ci vorrà tanto tempo. Guarda, mi sento solo di darti qualche consiglio: apri molto bene gli occhi, osserva con un sentimento positivo tutto ciò che ti sta intorno, accogli tutto ciò che la vita ti mette davanti, spezza se puoi la catena scuola-casa-nonna introducendo qualche elemento nuovo, vedrai che gli amici arriveranno anche fuori dalle mura della scuola, anzi, saranno molto più affidabili dei compagni di classe (quelli di solito tendono sempre a ragionare più come "colleghi" che come amici) e, soprattutto, non buttare mai via le occasioni che il tempo ti offrirà, coglile sempre con ingordigia anche se ti accorgerai che il tuo carattere subirà delle mutazioni. Non preoccuparti in questo caso, tutti col passare del tempo diventano un po' più cinici. Soprattutto quando si accorgono che l'eccessivo altruismo procura solo dei gran calci nel didietro. Auguri!
Belle banalità, nevvero? Eppure va sempre più o meno così: chi semina raccoglie, e poi sono cavoli suoi. Vale a dire, se ti maltratteranno, perché uno come te è matematico che lo maltratteranno, lasciali fare e aspetta, prima o poi la "rivincita" arriva per tutti.

L'ANGOLO DI BAD CAT

Miao! Noto che non avete seguito nemmeno uno dei miei suggerimenti: le foto non si sono raddrizzate, i testi non si sono accorciati e le didascalie non si sono ritornate (per la gioia della prof) (pensa che sfiga che hai: questo mese è a casa ammalata, quindi niente angolo da rimpinzare con le vostre panzane... NdBovas). Pazienza! Se non altro la quantità d'informazioni contenute nella rivista è sempre massiccia. Non vi parlerò della prepotenza con cui le donne gatto si stanno insediando nel mondo dei videogiochi, perché non sono mentalmente preparato al discorso lungo e complesso che ciò richiederebbe, anche se mi piacerebbe, anche se gli esempi non mancano. In effetti ho le idee un po' confuse sulle mie stesse idee (capito il concetto?), credevo di essere un innovatore, uno che punta sempre avanti, e invece mi sorprendo in sala giochi a giocare su vecchi coin op, con Killer Instinct alle spalle. Passi per Bucky O'Hare, a cui sono sentimentalmente legato (Jenny è stata la mia prima fiamma), ma Xain'd Sleena avrà due lustri sulle spalle, Wonder Boy III più d'uno e Rainbow Island altrettanto. Eppure dopo tanto tempo riesco ancora a provare le stesse emozioni che provavo quando erano usciti da poco, e io ci giocavo al bar che ora non esiste più (lo hanno incendiato i soliti ignoti). Ovviamente gioco anche a titoli assai più recenti come Children Of The Atom (X-Men) e Daytona USA (e getta), nonché Killer Instinct. Però giocare a questi, quelli o quest'altri non fa, per me, nessuna differenza, come divertimento i casi sono due: o sono pazzo, o i videogiochi, dai tempi di Pong, non hanno guadagnato assolutamente nulla in termini di giocabilità globale. Con questo non voglio dire che i videogiochi di oggi non siano migliori di quelli di 10 anni fa, tecnicamente sono migliori ma il divertimento che offrono è sempre lo stesso (c'è gente che gioca ancora al primo Street Fighter II con Super Street Fighter II Turbo libero nello sgabello accanto). Sicuramente il mio alter-ego del 1986, che si divertiva a Mexico 86 nel succitato bar, non avrebbe potuto immaginare l'evoluzione dei videogiochi neppure con tutta la sua fantasia, ergo: nemmeno io posso immaginare come saranno i videogames fra dieci anni. Come minimo non si useranno più i joypad, ma son sicuro che non mi divertirò nè più, nè meno di adesso. Ma se sono un pazzo ditemelo, perché non sono più sicuro di niente, forse non sono nemmeno un gtto, sono una volpe (in fondo il salto è breve), yap yap yap!

Bad Cat

Volenti o nolenti, ormai questo gatto fuori di melone dobbiamo proprio tenercelo, anche perché *non è certo da tutti spedire quattro o cinque lettere al mese, di cui almeno un paio interessanti e meritevoli - per un motivo o per l'altro - della pubblicazione. Va infatti citata, oltre alla missiva di cui sopra, anche una poesia in onore dei redattori di Consolemania, una filippica in difesa degli X-Men (con tanto d'insulti rivolti al Dr Ricotta "Caciotta" D.J., che tempo addietro li aveva disprezzati), e un secondo trattato sulla nostalgia per i vecchi coin op, tutto basato sull'immortale figura del vecchio - ma mitico - Dangar (solo una precisazione, visto che Dangar piaceva molto anche a me, e pure io vorrei vederlo convertito o rispolverato da qualche parte: Terra Cresta non è un suo clone, semmai è il contrario, visto che Dangar ne riprendeva, un anno dopo, lo schema di gioco. Correva persino voce che ne fosse il seguito NdP). Comunque sia, passiamo alla risposta.*
Quello che scrivi è in parte vero: salvo alcuni tentativi di modificare i cassoni (da Thunderblade a Out Run con cabinato, passando per Hang On e le sue variazioni sul tema, lasciando lo stomaco nella "palla" di R360 per approdare ai primi tentativi di Realtà Virtuale), sulla cui riuscita lascio la parola ai lettori, non è che le ditte produttrici di coin op si siano sforzate tanto per portare la giocabilità ai massimi livelli, anzi, hanno fatto di tutto per migliorare grafica e sonoro lasciando del tutto invariato il resto. Tant'è che ancora oggi Bubble Bobble è uno dei miei giochi preferiti, e il neo-seguito Bubble Simphony è, a mio avviso, il tentativo fin'ora meglio riuscito di coniugare l'antica giocabilità con le nuove tecniche grafiche (fondali animati, percorsi diffe-

ATTENZIONE:

IMPORTATE DIRETTAMENTE PER RIDURRE I VOSTRI COSTI!

AVVISO AI NEGOZIANTI:

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO INCLUSIVI DI ASSICURAZIONE E SPEDIZIONE FINO AL VOSTRO DOMICILIO!
L'UNICA COMPAGNIA EUROPEA IN ORIENTE CHE VI OFFRE:
NOVITA' IN ANTEPRIMA, SERVIZIO, SERIETA',
COMPETENZA E PREZZI BASSISSIMI!
PER INFORMAZIONI CHIAMATECI ANCHE IN ITALIANO!

Visa International Ltd.
7th Floor, Printing House
6 Duddell Street
Central HONG KONG

Tel. 00852/23951727
23951797

Fax 00852/23951797

INTELTRONIC

Via Fucilari 63 84014 Nocera Inferiore
Tel/fax 081-5176722 Italia

"All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori.
L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive 2 Scart o Pal + Gioco a scelta	£330.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Ecco 2	£270.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Gioco NL	£300.000
SuperNes USA Version + Gioco a scelta	£350.000
MegaCD 2 USA o JAP + Gioco a scelta	£350.000
MegaCd 2 Usa o Jap + 2 Giochi a scelta	£420.000
Sega Saturn Scart o Pal + Gioco	Eccez.
Sony Play station Scart o Pal + gioco a scelta	Eccez.

Assistenza Tecnica - Modifica Consoles in standard R.G.B.

Telefonate! Avrete tutti i titoli piu' nuovi!

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono **IVA INCLUSA**

SNes-SNin-SFam

Art of fighting 2	Eccezionale
Donkey Kong Country	95.000
Flinstones 2	110.000
Int. Superstar Soccer	105.000
Mortal Kombat 2	105.000
Mickey Mania Euro	65.000
Mickey Mania Usa/Jap	75.000
NBA Live '95	105.000
Power Driver Euro	95.000
Power Driver Usa/Jap	105.000
Perfect Eleven	105.000
Street Fighter 2 Turbo	70.000
Super Street Fighter 2	105.000
Street Racers Euro	90.000
Street Racers Usa/Jap	100.000
Stargate	110.000
Super Street Fighter	Eccezionale
World Hero 2	125.000
Samurai ShotDawn	125.000
Fifa Soccer '95	Eccezionale
Jungle Book	100.000
Megamen x 2	Eccezionale
Lethal Enphorcer II	110.000

Mega Drive

Alien Soldier	105.000
Desert Demolition	95.000
Eccho the Dolphin 2	70.000
Lethal Enforcer2+gun	130.000
Megaman the W.Wars	105.000
NBA Live '95	105.000
NBA Jam 2	105.000
NBA Action	105.000
Ristar	105.000
XMen2	105.00 0
Zero the kamikaze Sq.	105.000
The Ret. of SuperMan	105.000
Stargate	95.000
Superman 2	105.000

Nota Bene:
Ogni cartuccia dello stesso titolo e' disponibile in tre diverse versioni:
Euro, Usa, Jap
Da noi troverai il titolo originale nella versione della tua console.

MEGA CD

Dragon's Lair	85.000
Mortal Kombat	85.000
Annetta Again	65.000
FhBand	39.000
Heavly Sinphony	85.000
AX 101	69.000
Warrau Salesman	55.000
Fantastic Cosmic	39.000

Sega Saturn

Astal	Eccezionale
Clowork Knithe	129.000
Daytona USA	150.000
Dedalus	150.000
Myst	Eccezionale
Panzer Dragon	150.000
Victory Goal	145.000
Virtua Fighter2	Eccezionale

Tutto a prezzi eccezionali !!

Accessori

Joystick 16 tasti univers. in metallo e avorio come da sala bar compatibile:
Snes,Sfam,Snin, Megadrive, Amiga, Ibm Comp.
£110.000

Joypad 6 tasti MD
DA £ 25.000

Joypad 6 tasti
SNES, SNIN, SFC
DA £ 25.000

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

Attenzione

Si effettua vendita a rivenditori, grosssti, distributori, con i migliori prezzi di mercato ed anteprime nazionali assolute

We want YOU!
Aderisci al nostro CLUB!
Telefona per informazioni.

Per mancanza di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile a magazino

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele

AMICI DI CONSOLEMANIA

Signore e signori buonasera! Allegria, amici lettori! Buonasera e benvenuti ad "Amici di Consolemania". Salve a tutti, amici lettori! Dopo tanti saluti musicali ci voleva proprio un saluto televisivo. E ci risiamo, l'autunno è ormai iniziato; l'aria è più fresca, le foglie cominciano a cadere dagli alberi, i ragazzi hanno ormai ripreso in pieno il ritmo scolastico e voi vedete di riprendere a spedirmi annunci in gran quantità, altrimenti vi spello vivi o morti (tanto non si capisce molto la differenza...). Per questa volta possono bastare questi quattro bei messaggi, ma il prossimo mese... Per concludere devo dire una cosa alla nostra Mary Casabranca (terzo annuncio qui sotto): ho dovuto tagliare il tuo messaggio (l'elenco delle tue "qualità" e i 10 P.S. finali) perché era veramente troppo lungo! E con questo è tutto, ci scriviamo il prossimo mese.
JACK "DRAGAVON" ALBERTINAZZI

Bè, è difficile scrivere questo annuncio e fare in modo che sia efficace, quindi scrivo solo che ho 16 anni, mi piacciono i Cure (MITICI!!! ndGK), Dylan Dog, ho un Mega Drive II e sono un vero Amico e ne cerco altri con la A maiuscola. Forza ragazzi e ragazze, non aspetto che voi. Il mio indirizzo è:
VINCENZO MAROLLA, via G. Arimondi 59, 70031 Andria (BA).

STOOOP! Eh no Ragazzi, da voi non me l'aspettavo: dico, mi avete scritto in 3 una volta sola e poi mi avete mollato. Che c'è, sono antipatico, sono stupido, sono tutti e due? Vabbè, io ci riprovo. Allora, se cercate un pazzo schizzofrenico con cui scrivere di videogames, basket, consol mania (l'hai scritto male o intendevi un'altra cosa? Io riporto come scrivi tu per non falsare il tuo messaggio! ndGK), problemi vostri, miei, di tutti, prendete carta e penna e scrivete a:
ALESSANDRO TOGNETTI, via E. Hemingway 20, 36015 Schio (VI).
Forza: io e i miei due pazzi assistenti vi aspettiamo!

Ciao Raga!!! Come tira? (il camino? l'asino? il vento? ndGK) Bene (benissimo. E a te? ndGK)? Beh, dopo che avrete risposto a questo annuncio e che diventeremo SUPERAMICI, vi andrà meglio! Io sono una 16enne PAZZA, SKIZZATA, fuori dal comune e completamente FUORI DI TESTA, ed ho tantissima voglia di conoscere un sacco di gente simpatica e pazza come me, per parlare di qualsiasi cosa: console (ho un SNES), musica, manga giapponesi (i miei preferiti sono KEN SHIRO, DRAGON BALL e RANMA 1/2), amori iniziati e finiti, crisi esistenziali ed un sacco di altre cose. Se ancora non vi siete decisi (cosa aspettate a farlo?), vi elenco un "paio" di motivi per rispondermi: 1- sono simpaticissima; 2-... 7-...e diventerò INKAZZATISSIMA se non risponderete!!! Sono una mega fan di Biagio Antonacci e dei fortissimi ART. 31. Ma se volete scoprire un sacco di altre cose su di me, cosa aspettate? Prendete carta e penna e scrivete a: CLAUDIA SCHIFFER... Ehm... a CINDY CRAWFORD... Oops... insomma scrivete a:
MARY CASABRANCA, via Roma 44, 98023 Furci Siculo (ME),
e riempitemi la casa di lettere. Risponderò a tutti (specie se ragazzi!!!) KISSES.

...TI PIACCIONO I VIDEOGAMES? Parliamone!
IMPAZZISCI PER LA MUSICA? Parliamone!
IL TUO RAGAZZO TI HA LASCIATA (a cchi??!?? ndGK)? Parliamone!
BEAT'EM UP, PLATFORM, DISCO MUSIC, PUNK, BASKET NBA, SKATE, TV, CINEMA, HADOOKEN,SONIC BOOM e tanti altri argomenti ti aspettano ansiosi nella cassetta postale di GIANLUCA LANCEROTTO: 18 anni di AUTENTICA SIMPATIA, PURA EUFORIA, FRIZZANTE FOLLIA (sembri un Analcolico Biondo! ndGK)! Scrivete subito a:
GIANLUCA LANCEROTTO, via Sant'Ambrogio 25/F, 22055 Merate (LC).
L'INVITO E' DIRETTO A TUTTI! CI SENTIAMO PRESTO!

BOVAS'HARDCAFE'

renziati, ecc ecc), senza contare poi certi bidoni tutta-grafica il cui scopo è far gettare al giocatore migliaia e migliaia di lire in gettoni, solo per finire uno schema o per "battere il lottatore più forte dello sporco impossibile", tant'è che molto spesso mi trovo a rimpiangere i vecchi coin op proprio perché, una volta, si giocava per completare un determinato livello, fare più punti, o finire una buona volta l'intero gioco, e non per vedere quale simpatica fotografia ultratexturizzata in treddì mi farà vedere il computer dopo. Ci hai fatto caso? I giochi che stupiscono lo fanno per le loro qualità audiovisive, quasi fossimo al cinema, e non per il fatto che siano effettivamente divertenti: perché una volta inserivo il mio gettone (che costava 200 lire), provavo un nuovo videogioco, i primi livelli mi aiutavano a capirne i meccanismi e poi, solo dopo qualche livello, arrivava il fatidico Game Over? Oggi alla prima partita difficilmente riesci a fare amicizia col metodo di comando, di gettoni ce ne vogliono due ed uno di essi costa ben 500 lire... Ok, c'è stata la crisi del settore, di idee nuove non ne saltano più fuori, per vendere devi metterci dentro la donna nuda, ci sono i PC e le console che, dal punto di vista tecnico, ti permettono di ricreare la sala giochi a casa tua, senza più spendere in gettoni e senza l'immancabile presenza dei tamarri, ma quei videogiocatori che, ancora oggi, preferiscono sfidarsi lasciando un segno tangibile nelle high-scores? Cosa ne sarà di loro? Da questo punto di vista sono quasi più nostalgico di te, e stavolta proprio non me la sento di esaltare le tecnologie attuali perché se è vero che a casa sono una benedizione, in sala giochi non so fino a che punto abbiano rappresentato un effettivo miglioramento.

MICROPOSTA E SPECIALE CARTOLINA DELL'ESTATE

Purtroppo la quantità di testo che appare in queste pagine è già decisamente abbondante (supera, cioè, l'ingombro che ci è stato assegnato) e quindi siamo costretti - ma solo questo mese - a compiere alcuni sacrifici. In particolare, la microposta e l'Angolo della Prof si prenderanno un mese di vacanza, così come il promesso "specialone" sulle cartoline dell'estate andrà in onda il mese prossimo (a Novembre, beh, dai, sarà un modo per fare un po' di "revival" delle vancanze estive senza soffrirci troppo, con le menti già protese alle vacanze natalizie in avvicinamento...), noi per ora ci congediamo, lasciando la parola al buon Jack e ai suoi Amici di Consolemania...

Noi Bovas

PS: Solo un messaggio personale per Tiziano Corradini: posso perfettamente comprendere la tua gelosia per le lettere rivolte a Lady Godiva o per tutti i lettori che qua e là la tirano in ballo citandola per i più disparati motivi (vero Bad Cat?), ma dopo una prolungata e attenta analisi della tua lettera, abbiamo insindacabilmente deciso di non pubblicarla. Un po' perché, volontariamente o meno, scrivendoci Elisa è diventata un "pubblico personaggio", e come tale soggetto a critiche e/o citazioni, un po' perché né tu né lei avreste fatto una gran figura. Ti assicuro che non hai alcun motivo per essere geloso degli altri lettori: essere il suo ragazzo dovrebbe già essere per te motivo di orgoglio, il fatto che altri ammirino la sua bellezza dovrebbe esserlo ancor di più, anche se certe volte il riscontro di questa "ammirazione" può effettivamente essere irritante. Per quanto riguarda Bad Cat, infine, non credo che volesse essere realmente cattivo con lei quando ha affermato che "è meno carina delle donne gatto", credo maggiormente che l'abbia citata solo in quanto "personaggio famoso" del BHC. Punto. Per quanto concerne le difficoltà con l'abbonamento, infine, abbiamo passato la tua lettera direttamente all'editore, vedremo di migliorare il servizio anche se, purtroppo, una volta che noi spediamo le riviste a casa degli abbonati "la palla passa in mano ad altri". -Paolone

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 20 SABATO E DOMENICA COMPRESI

Disponibili giochi per:
Mega CD · PC CD-ROM
NEO GEO CD
Atari Jaguar

SOFTWARE NEWS
Novità software dal mondo

Tel./Fax 011 - 68.12.582
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA
Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

MEGADRIVE

Console MDII+Sonic 2 2 joypad	*245.000*
Adattatore Euro-Jap	L. 15.000
Adattatore Mega key giochi protetti	35.000
Joy pad 6 tasti - Sega	28.000
Joystick Saitek	39.000
Prolunga Joy pad	15.000

ADDAMS FAMILY VALUE	Disponibile
ALIEN SOLDIER	115.000
ASTERIX & OBELIX	119.000
ASTERIX POWER OF GOD	119.000
BALLZ	69.000
BATMAN & ROBIN	Disponibile
BATMAN FOREVER	**109.000**
BREET HULL HOCKEY 95	115.000
CASTLEVANIA X	Telefonare
COMIX ZONE	Telefonare
CRUSADERS OF CENTY	129.000
DAVIS CUP TENNIS	79.000
DESERT DEMOLITION	109.000
DRAGON	59.000
DUFFY DUCK IN HOLLYWOOD	119.000
EARTH WORM JIM	119.000
HEART WORM JIM 2	**Telefonare**
FANTASY STAR 4	158.000
FEVER PITCH SOCCER	**Offerta**
FIFA SOCCER 95	99.000
FLINTSTONES THE MOVIE	89.000
FORMULA ONE WORLD CHAMP.	**Disponibile**
GREEN LANTERN	119.000
HARDBALL '95	Telefonare
HEAD ON SOCCER	**Telefonare**
JUDGE DREDD	119.000
LIGHT CRUSADER	Telefonare
MANCHESTER UNITED	109.000
MANCHESTER UNITED SOCCER	119.000
MEGAMAN X	125.000
MORTAL KOMBAT II	69.000
NBA JAM TOURNAMEINT ED.	**99.000**
NBA LIVE 95	89.000
NHL 96	Disponibile
OOZE	Telefonare
PAGEMASTER	109.000
PETE SAMPRAS TENNIS 96	**Disponibile**
PINOCCHIO	Telefonare
POWER DRIVE	105.000
PRIMAL RACE	**119.000**
RED ZONE	89.000
ROAD RUSH 3	109.000
SAMURAY SHODOWN	119.000
SCOOBY DOO	Telefonare
SHINING FORCE II	139.000
SOLEIL	125.000
SPIROU	**Telefonare**
STORY OF THOR	158.000
STREET RACER	105.000
THE LION KING	118.000
THE PUNISHER	**115.000**
THE STORY OF THOR	158.000
THEME PARK	**119.000**
TRUE LIES	99.000
VIEWPOINT	99.000
VIRTUA RACING	Telefonare
VR TROPPERS	Telefonare
WEAPON LORD	Telefonare
WILD WOODY	Telefonare
WINTER OLYMPICS 94	59.000
X-PERTS	Telefonare
ZERO THE KAMIKAZE	Telefonare
ZORRO	Telefonare

offerte del mese MEGADRIVE

ALADDIN	69.000
BALLZ	59.000
BUBSY 2	69.000
BUSTER DOUGLAS BOX.	29.000
CASTLEVANIA	59.000
CHUCK ROCK 2	69.000
CLAYFIGHTER	49.000
COMBAT CARS	69.000
DEMOLITION MAN	**119.000**
EA HOCKEY	79.000
ECCO THE DOLPHIN 2	79.000
ETERNAL CHAMPIONS	49.000
ESWAT	29.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	29.000
FATAL FURY 2	69.000
HULK	49.000
HYPER DUNK BASKET	59.000
JACK NICKLAUS	59.000
JOE MONTANA FOOTBALL	39.000
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000
LEMMINGS 2	55.000
MEGA TURRICAN	49.000
MIDNIGHT RESISTANCE	29.000
MISTER NUTS	59.000
MIGHTY MAX	59.000
MORTAL KOMBAT	49.000
MS PACKMAN	69.000
N.B.A. ALL STAR CHALL	39.000
PAPER BOY	29.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PIT FIGHTER	29.000
POWER MONGER	69.000
REN & STIMPY	59.000
RISE OF THE ROBOT	59.000
SHADOW DANCER	39.000
SHAQ FU	**69.000**
SYLVESTER & TWEETY	**69.000**
SPATTE HAUSE 2	49.000
SUPER HANG ON	29.000
SUPER REAL BASKETBALL	39.000
TALE SPIN	39.000
TINY TOON	59.000
TURTLE FIGHTER	69.000
TURTLES NINJA	59.000
WARPSPEED	55.000
ULTIMATE SOCCER	59.000
WINTER OLYMPICS	49.000
ZERO TOLLERANCE	**69.000**
ZOMBIES ATE MY NEIGHTBORS	69.000

SONY PLAYSTATION

PSX EUROPEO	**749.000**
PSX U.S.A.	**849.000**
PSX JAP	**990.000**
3X3 EYES	Telefonare
BOXER'S ROAD	Telefonare
ESPN EXTREME GAMES	Telefonare
EXECTOR	Telefonare
FOREVER WITH YOU	Telefonare
KILLEAK THE DNA IMP.	Telefonare
L-LEAGUE SOCCER PRIME GOAL	Telefonare
METHAL JACKET	Telefonare
N.B.A. TOURNAMENT EDITION	Telefonare
POWER SERVE TENNIS	Telefonare
PRO BASEBALL 95	Telefonare
PHILOSOMA	Telefonare
RAYMAN	Telefonare
RIDEN PROJECT	Telefonare
RIDGE RACER	Telefonare
STREET FIGHTER II The movie	Telefonare
THO-SHIN-DEN	Telefonare
TOTAL ECLIPSE TURBO	Telefonare
TWINBEE DE LUXE PACK	Telefonare
V-TENNIS	Telefonare
WIZARDRY 6 BOADIA TREASURE	Telefonare
ZERO DIVIDE	Telefonare

SEGA SATURN

CONSOLE	**990.000**
ASTRAL	Telefonare
BLUE CHICAGO BLUES	Telefonare
CLOCK WORK KNIGHT 2	Telefonare
CYBER SPEEDWAY	Telefonare
DARK LEGENDS	Telefonare
DARKSTALKER VAMPIRE	Telefonare
DAYTONA USA	Telefonare
DEADLUS	Telefonare
FANTASTIC PINBALL	Telefonare
GOLDEN AXE THE DUEL	Telefonare
GRAND CHASER	Telefonare
KILLEAK THE BLOOD	Telefonare
KING OF BOXING	Telefonare
LAYER SECTION	Telefonare
MINNESOTA FATS	Telefonare
N.B.A. TOURNAMENT EDITION	Telefonare
PANZER DRAGON	Telefonare
PRO GAIDEN	Telefonare
QUANTUM GATE 1	Telefonare
RAYMAN	Telefonare
ROMANCE 3 KINGDOM 4	Telefonare
SHINOBI LEGION	Telefonare
SIM CITY 2000	Telefonare
STREET FIGHTER 2 The movie	Telefonare
VICTORY GOAL	Telefonare
VIRTUA FIGHTER REMIX	Telefonare
VIRTUA RACING	Telefonare
VIRTUA VOLLEYBALL	Telefonare
WING ARMS	Telefonare
X-MAN	Telefonare

3 DO

Console Panasonic FZ-10	**845.000**
3DO Console	**799.000**
Console Panasonic FZ-1 euro	**1.090.000**
AFTER SHOCK	Telefonare
BALLZ	Telefonare
BRAINDEAD 13	Telefonare
CREATURE SHOCK	Telefonare
CYBER SCOUT	Telefonare
DEADALUS ENCOUNTER	Telefonare
DERELICT	Telefonare
DIGITAL DRAMWARE	Telefonare
DIRT RACER	Telefonare
DISC WORLD	Telefonare
DOOM	Telefonare
DRAGON	Telefonare
DRAGON LORE	Telefonare
DRUG WARS	Telefonare
EARTH WIND & FIRE	Telefonare
ENDLESSLY	Telefonare
FLASHBACK	Telefonare
FLYING NIGHTMARE	Disponibile
FUN & GAMES	Telefonare
GEX	Telefonare
HAUKOM THE VIKING	Telefonare
HELL	Disponibile
ICE BREAKER	Telefonare
IMMERCENARY	Disponibile
IN LINE SKATING	Telefonare
IRON ANGEL THE APOCALIPSE	Telefonare
KILLING TIME	Telefonare
KINGDOM THE FAR REACHES	Telefonare
MAZER	Telefonare
MIND TEASER	Telefonare
MYST	Telefonare
N.B.A. TOURNAMENT EDITION	Telefonare
PANZER GENERAL	Disponibile
PERFECT GENERAL	Telefonare
POWER SLIDE	Telefonare
PRIMAL RAGE	Telefonare
QUARANTINE	Telefonare
RISE OF THE ROBOT	Telefonare
ROCK & ROLL RACING	Telefonare
SEAL OF THE PHARAON	Telefonare
SLAM & JAM 95	Telefonare
SPACE HULK	Telefonare
SPACE PIRATS	Telefonare
STORM TROOPER	Telefonare
STRAHL	Telefonare
SYNDACATE	Telefonare
WICKED 18 GOLF	Telefonare
WING COMMANDER 3	Telefonare
WORLD CUP SOCCER	Telefonare

MEGA 32 X

AFTER BURNER	129.000
DOOM	139.000
KNUCKLES CHAOTIX	139.000
METAL HEAD	Telefonare
MIDNIGHT RIDERS	129.000
MOTHER BASE	Telefonare
MOTOCROSS	139.000
NBA JAM TOURNAMENT	139.000
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000
SLAM CITY	139.000
SPACE HARRIER	119.000
STAR WARS ARCADE	139.000
SUPREME WARRIOR	139.000
TEMPO	Telefonare
TOTALLY BRUTAL	129.000
VIRTUA RACING DELUXE	Telefonare

SUPERNINTENDO

Console Supernin.	**199.000**
Console Supernin. +STARWING	**209.000**
Adattatore SFX	**29.000**
Joy pad	**29.000**
ASTERIX e OBELIX	129.000
BATMAN & ROBIN	119.000
BAMAN FOREVER	**129.000**
BREATH OF FIRE 2	139.000
BUST-A-MOVE (PUZZLE BUBBLE)	119.000
CAPTAIN COMMANDO	139.000
CASTLEVANIA X	119.000
CHRONO TRIGGERS	**159.000**
DEMON BLAZON	129.000
DINOSAURS	49.000
DIRT RACER	Telefonare
DONKEY KONG COUNTRY (vers. ITA)	129.000
DOOM	Disponibile
EARTHBOUND	**159.000**
EARTHWORM JIM	119.000
FEVER PITCH SOCCER	119.000
FINAL FANTASY 3	159.000
FIRE IGNITION	Telefonare
FOREMAN FOR REAL	119.000
G-GUNDAM	**129.000**
HEAD ON SOCCER	119.000
ILLUSION OF GAIA	139.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.000
JUDGE DREDD	119.000
KILLER INSTINCT	**159.000**
MEGAMAN 7	**129.000**
MEGAMAN X 2	129.000
MEGAMAN X 3	129.000
MORTAL KOMBAT 2 (vers ITA)	109.000
N.B.A. LIVE 95	129.000
N.B.A. TOURNAMENT EDITION	**89.000**
PHANTOM 2040	129.000
POCKY & ROCKY 2	99.000
POWER RANGER THÈ MOVIE	**139.000**
RETURN OF JEDI	89.000
SECRET OF MANA	129.000
STREET RACER	99.000
STUNT RACER FX	125.000
SUPER BOMBERMAN 3	129.000
SUPER POUNCH OUT	99.000
SUPER STREET FIGHTER 2	99.000
THE MASK	119.000
THEME PARK	129.000
TIME COP	Telefonare
ZELDA 3	99.000
ZORRO	129.000
YOSHI'S ISLAND	Telefonare

Offete del mese SUPERNINTENDO

AERO THE ACROBAT	79.000
BATTLETOAD vs DOUBLE DRAGON	59.000
CLAY MATES	79.000
DEMOLITION MAN	**129.000**
DRAGON	79.000
EEK THE CAT	79.000
EQUINOX	79.000
FIFA SOCCER	89.000
FOREMAN FOR REAL	129.000
GOOF TROOP	79.000
JURASSIC PARK	79.000
JUSTICE LEAGUE	**109.000**
LEMMINGS 2	79.000
MEGAMAN X	79.000
MICHAEL JORDAN INCHAOS	79.000
MYSTIC QUEST	99.000
N.B.A. TOURNAMENT EDITION	**99.000**
SHAQ FU	79.000
SOCCER KID	59.000
SPACE ACE	69.000
SPIDERMAN	59.000
STAR TREK STAR FLEET	**119.000**
STUNT RACER FX	99.000
SUPER DOUBLE DRAGON	59.000
SUPER BOMBERMAN	59.000
SUPER BOMBERMAN 2	79.000
SUPER MARIO ALL STAR	99.000
SUPER MORPH	59.000
SUPER POUNCH OUT	99.000
TERMINATOR 2	59.000
THE HUMANS	119.000
TINY TOON	59.000
TOTAL CARNAGE	69.000
VORTEX	**69.000**
YOUNG MERLIN	69.000
ZELDA 3	**89.000**
ZERO THE KAMIKAZE	69.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHTBORS	**69.000**
ZOOL NINJA	69.000

ORDINARE È FACILE

TELEFONO dalle 10.00 alle 20.00 011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

RITIRO PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

Vasto assortimento di titoli a partire da L. 19.000

L. 990.000

L. 749.000

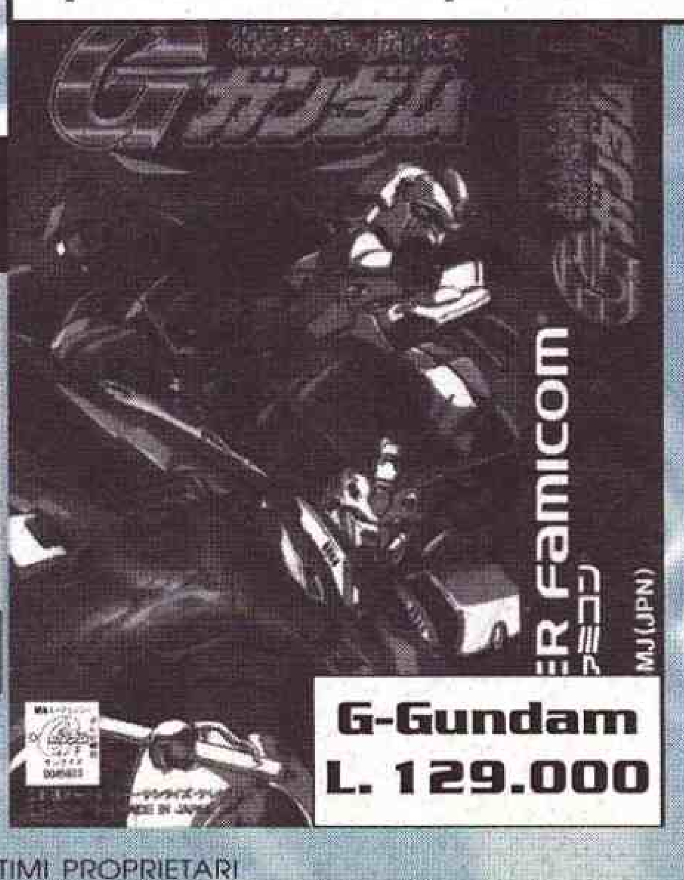
L. 799.000

L. 28.000

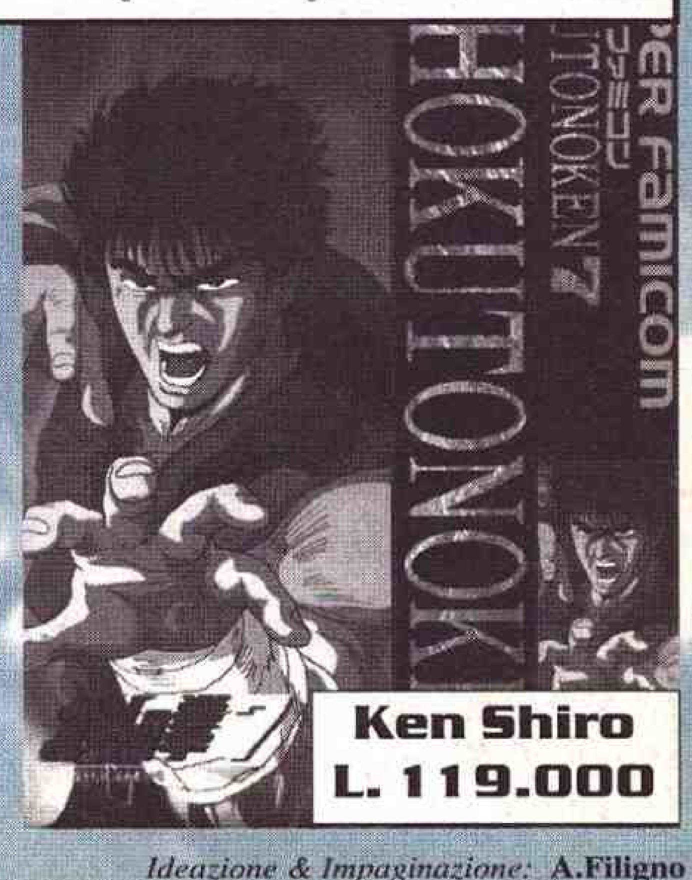
La cartuccia che ti permette di usare centinaia di codici per avere: vite infinite, energia illimitata, mosse speciali, super salti, doppia velocità, eliminare censure, schermi speciali, e con la funzione "Trainer" potrai scoprire sempre più trucchi avendo come unico tuo limite la fantasia. L'Action Replai 2 ha tre velocità di moviola e funziona anche come adattatore universale.

Disponibile nelle versioni:
Supernintendo L. 125.000
Gamegear L. 79.000 • Megadrive L. 125.000
Gameboy L. 59.000

I picchiaduro più richiesti per Supernintendo



G-Gundam
L. 129.000



Ken Shiro
L. 119.000

Software News commercializza solo giochi originali

JOYPAD PROGRAMMABILI A CARTUCCIE

L. 59.000 — L. 49.000

Sono disponibili, oltre alle cartuccie da programmare, anche quelle già programmate con le mosse dei picchiaduro più famosi: Mortal Kombat 2, Super Street fighter 2, Fatal Fury 2, World Heroes

DISPONIBILI IN VERSIONE Megadrive e Supernintendo

Euro
L. 129.000

L. 109.000

❑ Tutti i prezzi sono IVA compresa ❑ Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 12 mesi ❑ Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari

Ideazione & Impaginazione: A.Filigno

e d i m e d i a

KILLER INSTINCT L. 155.000
MORTAL KOMBAT 3 L. 155.000
DONKEY KONG COUNTRY 2 L. 155.000

SEGA SATURN PAL + gioco
a sole L. 999.000

PREZZO "BOMBA"
SONY PLAY STATION + gioco + omaggio

CONSOLE SUPERNINTENDO + gioco
a L. 220.000

NINTENDO VIRTUAL BOY + gioco
ECCEZIONALE L. 399.900

SUPERNINTENDO

SUPER MARIO WORLD 2	telefonare
BATMAN FOREVER	L. 135.000
PRIMAL RAGE	L. 135.000
FOREMAN FOR REAL	L. 120.000
TOTAL FOOTBALL	L. 120.000
ASTERIX OBRELIX	L. 110.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	L. 99.900
SPIROU	L. 99.000
PRIMAL RAGE	L. 65.000
ASTERIX OBELIX	L. 59.000

GAMEBOY

BATMAN FOREVER	L. 50.000
PRIMAL RAGE	L. 65.000
DONKEY KONG LAND	L. 64.900

LA PRIMA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA' CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,
SCOPRICI CON LA CHIAMATA DIRETTA

TEL. 011/98.13.027 r.a.
FAX 011/98.13.105

e d i m e d i a

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

Dedicato a chi ama i videogiochi

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA
LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI

Via Cassia, 6/c Roma

ALTEZZA PONTE MILVIO Tel. 06/33.33.486

I Belée GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department®

Sei un rivenditoree
DIVENTA ANCHE TU **CONSOLLES DEPARTMENT® POINT**
TELEFONA AL 02-4222684

A SOLE L.749.000

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

L.198.000
MEGA DRIVE II ITA + 2 PAD +RF UNIT + ALIMENTATORE
SEGA®

L.748.000
3DO PANASONIC + PAD + DEMO
3DO®

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

L.129.800
GAME BOY + TETRIS + PILE
GAME BOY + PILE = L.98.000

L.208.000
S.NINTENDO PAL +PAD +RF UNIT + S. FIGHTER 2 T. = L.228.000

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

SEGA® GAME BOY SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

QUI PUOI USARE
VISA MasterCard CartaSi

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

GIOCABILITA' TOTALE

DISPONIBILE DA META' OTTOBRE
A L. 129.900
MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO

PROGETTA TU STESSO I PERCORSI
SCEGLI TRA OLTRE 60 PISTE GIA' INCLUSE, STRAMPALATE E DIVERTENTI
METTI ALLA PROVA LA TUA GUIDA CONTRO 7 AMICI

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO